

ENGLISH

INTRODUCTION

For decades, Sam Fisher has served in the shadows, defending U.S. interests – first as a Navy SEAL and then later as an elite covert operative with Third Echelon, the NSA's ultra-secret special operations section. Over the years, Fisher has confronted countless threats to global security, but such constant vigilance has come at a steep price. While on a mission to Iceland, Fisher learned that his daughter, Sara, had been struck by a drunk driver. Despite heroic efforts to rush back to the States to see his child, Sara died of her injuries less than an hour before he arrived.

Devastated by the loss of his only child, Sam disappeared from sight. When Homeland Security agents finally located Fisher in New Orleans, their worst fears were realised. Surveillance photos showed Fisher in the company of Emile Dufraisne, a known domestic terrorist.

Now, a year after Sara's death, Sam Fisher is one of America's most wanted criminals. Third Echelon wants answers: Why did their best agent throw away decades of service and join forces with Dufraisne? Only Sam knows the full story, and the truth is more sinister than anyone suspects.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

At the beginning and end of a level an option to create a temporary checkpoint save is given. This can also be done from the pause menu during a level. When a temporary checkpoint save is created, data is NOT saved to the Memory Stick Duo™. The temporary checkpoint save allows you to continue from the point at which the save is made. The save will be lost when another temporary checkpoint save is created or when the PSP™ system is turned off or reset.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

STARTING UP

Basic Menu Controls

- Press the **↑**, **↓**, **→** and **←** buttons to browse or cycle through the menu options.
- Press the **⊗** button to select a menu option, go to the next screen, or change the current option.
- Within any submenu, press the **⊙** button to return to the previous screen.



Game-play Controls

You can choose between two control configurations, based on your play style. The alternate control configuration can be selected from the Options menu. Both control configurations are listed below.

Default Controls

- | | | |
|---------------------|-----------------|--------------------------------------|
| 1. L button: | Camera mode on | Non-lethal attack |
| 2. R button: | Camera mode off | Lethal attack |
| 3. → button: | | Tap to draw weapon |
| 4. ↑ button: | | Start and toggle Zoom mode |
| 5. ← button: | | Tap to switch Vision modes |
| 6. ↓ button: | | Tap to exit Zoom mode |
| 7. Analog stick: | | Move Sam |
| 8. ⊙ button: | | Crouch or drop from hanging position |
| 9. △ button: | | Jump |

- 10.  button: Hold to switch Camera mode on tap reset camera
- 11.  button: Interact or use item
- 12. **SELECT** button: OPSAT menu
- 13. **START** button: Pause menu

Alternate Controls

- 1.  button: Non-lethal attack
- 2.  button: Lethal attack
- 3.  button: Tap to draw weapon
- 4.  button: Start and toggle Zoom mode
- 5.  button: Tap to switch Vision modes
- 6.  button: Tap to toggle Camera mode on

- 7. Analog stick: Move Sam
- 8.  button: Move camera
- 9.  button: Move camera
- 10.  button: Move camera position
- 11.  button: Move camera
- 12. **SELECT** button: OPSAT menu
- 13. **START** button: Pause menu

Camera mode off

- Hold to reload
- Hold to enter Inventory menu
- Hold to perform back to wall
- Tap to exit Zoom mode
- Hold to whistle

- Jump
- Crouch or drop from hanging
- Reset camera
- Interact or use item

Analog Stick Behaviour

The analog stick is used to provide the maximum capacities of stealth abilities. Move analog stick rapidly to run or slowly to walk.

Camera Mode

Press and hold the  button and use the analog stick to change the camera's viewpoint. To centre the camera back on Sam, exit Camera mode and press the  button.

If you are using the alternate control configuration, then when in camera mode, use the , ,  and  buttons to change the camera's point of view. To centre the camera back on Sam, exit Camera mode and press the  button.

Zoom Mode

When in Zoom mode, use the  and  buttons to increase or decrease magnification. If Sam is currently equipped with the SC-20K, press and hold the  button to perform a sniper attack.

Inventory Mode

Press and hold the  button to enter Inventory mode. Once in Inventory mode, you can use the , ,  and  buttons to change selections. Press the S button to equip Sam with a selected item and exit Inventory mode.

THE GAME

Main Menu

From the initial startup screen, you can choose between two modes:

- Single player
- Multiplayer



Profile Menu

From the main submenu you can choose from the following options:

- **Use Profile** (if a profile has already been loaded or created).
- **Create Profile.**
- **Load Profile.**



Single Player Mode

From the single player submenu you can choose from the following options:

- **Continue** (if you have already played the game before).
- **New Game:** Allows you to start a new game.
- **Load Mission:** Allows you to select and load a previously played mission. Only the missions associated with the selected profile can be loaded for play.
- **Options:** Allows you to adjust the sound, display, controller settings, etc.



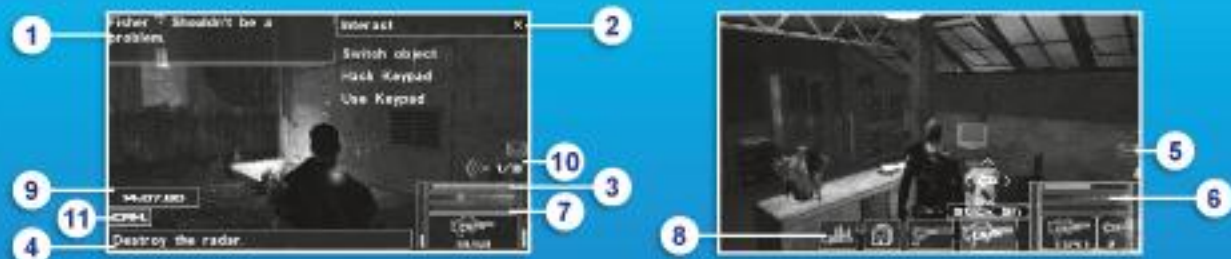
Multiplayer Mode

From the multiplayer submenu you can choose from the following options:

- **Host a Game:** Allows you to start a new multiplayer game.
- **Join a Game:** Allows you to search for a multiplayer game.



In-Game Interface



1. **Communication box:** Appears at the top of your screen when you receive a communication.
2. **Interaction system:** Appears when you can interact with an object or a person in the environment. To select an action, press the  button, then use the analog stick to scroll through available actions. Press the  button again to confirm.
3. **Life bar:** Sam's health/life.
4. **Objective bar:** Displays the next goal to reach in your mission.
5. **Objective icon:** Appears when a note is added and when objectives are updated.
6. **Stealth meter bar:** Shows how well Sam is hidden.
7. **Noise meter bar:** The horizontal meter indicates how much noise Sam is making; the vertical meter indicates how much noise Sam is hearing from enemies or from the environment.
8. **Selected weapon, gadget, item, and ammo:** Displays the name of your current selection. Displays how much ammo you have in one magazine, as well as your total ammo.
9. **Timer:** Appears when a timer is triggered. When the timer reaches zero, it's a sign of bad news.
10. **Alarm indicator:** On the HUD above the visibility bar, this indicates the number of alarms that have been triggered during the mission. Each alarm sounded creates area-wide repercussions, so be careful.
11. **Camera mode indicator:** Appears when the Camera mode is active and disappears when it is inactive.

In-Game Pause Menu

During the game, press the START button to pause the game and access the Pause menu.

- **Resume:** Continue playing. You can also resume by pressing the START button again.
- **Save:** Save your current game session.
- **Load Progress:** Load your previous save.
- **Re-start Mission:** Re-start the currently played level from the beginning.
- **Options:** Adjust the sound, display, and controller settings.
- **Quit:** Quit your current game session and go back to the Main Menu.



Loading Screen

This screen provides you with an introduction to the current mission and details your initial objectives. Listen carefully for hints or clues that will increase your chances of success.



OPSAT (Operational Satellite Uplink)

The OPSAT is a compact, wrist-mounted PDA (Personal Data Assistant) specially adapted for military use. It enables Sam to receive mission objectives and updates from Third Echelon headquarters. During the game, press SELECT button to open your OPSAT. This gives you access to the following menu items:

- **Goals:** All current mission objectives are displayed here.
- **Notes:** Information gained from email, interrogations, or other sources is displayed here.
- **Data:** Any data you recover in-game from data sticks, hacking attempts, or other sources is displayed here.
- **Equipment:** You can review Sam's current equipment here.



End Mission Screen

At the end of each mission, you will be given feedback on your performance. You can check specific statistics of your mission performance, including your number of kills, knock outs, alarms triggered, etc.

SAM'S ACTIONS AND MOVEMENTS

This section describes some of the ways Sam can interact with his environment during the course of a mission. Depending on your playing style, you'll discover that there are many different ways to approach a given obstacle or problem in-game. Be creative and experiment with your surroundings – you might be surprised at the places Sam can go!

Basic Movements

These are some of the most common manoeuvres you will need to master in order to achieve your mission objectives:

Crouching

Press the  or the  button to crouch (depending on which control configuration is selected). Sam will move more slowly while crouched, but he will be quieter and harder to spot.



Climbing

Simply walk into the ladder, pipe, vertical cable, or fence that you want Sam to climb. Press the  button to jump off.



Close Attack

Close attacks are more difficult to execute but can be much quieter than shooting. You have the option of a lethal close attack  or a non-lethal close attack  when you're very close to an enemy.



Back to Wall

Press and hold the  button when standing or crouching near a wall to have Sam press his back against it. Sam is less visible when pressing his back against a wall.



Shimmying

Press the **▲** button to have Sam jump up and grab a ledge over his head. From there, Sam can move left or right or pull himself up and over the ledge if there is room. Face downward and press the **■** button again to let go of a ledge.



Hand-Over-Hand

Press the **▲** button to have Sam jump and grab on to a horizontal pipe or cable. Sam can then move forward or backward, pulling his legs up to avoid obstacles by pressing the **▲** button again.



Zip Line

Press the **▲** button to jump and grab hold of a sloped cable or zip line. Sam will slide down the line automatically. Press the **▲** button to raise Sam's legs and clear any obstacles along the way. Face downward and press the **■** button (or the **○** button in alternate control mode) to let go at any point along the line.



Advanced Moves

Advanced moves like the ones below allow Sam more flexibility and stealth in certain situations, but are slightly tougher to master. Several of these moves combine movement and weapons use, allowing Sam to strike from unexpected positions. For more information on equipping and using weapons, see the Weapons, Gadgets, and Items section.

Rolling

Press the **■** button (or the **○** button in alternate control mode) while running, to perform a roll.



Split Jump

If Sam is in a corridor or alley that isn't too wide and is relatively high, press the **▲** button to perform a split jump. Sam will use his legs to wedge himself between the two walls, leaving him suspended off the ground. Face downward and press the **■** button to drop to the ground.



Drop Attack

Dropping on an NPC from above will knock him out.



Rappelling

To rappel, stand near the hook point indicated in the interaction window and select the Rappel interaction. Once Sam has hooked up his line and stepped off the ledge, he can move up and down along the rope. Press **△** to push away from the wall and speed Sam's descent.



Rappel Shooting

Sam can equip and fire the 5-7 SC pistol while rappelling. Press the **➡** button to equip the selected weapon.



Hanging Shooting

Sam can equip and fire the 5-7 SC pistol while hanging from a horizontal pipe, but only if his legs are not tucked. Press the **➡** button to equip the selected weapon.



Upside-Down Shooting

Sam can equip and fire the 5-7 SC pistol while hanging by his legs from a horizontal pipe. Press the **➡** button to equip the selected weapon.



Split-Jump Shooting

Sam can equip and fire the 5-7 SC pistol while in the split-jump position. Press the **➡** button to equip the selected weapon.



Bash Door

Sam will kick open locked doors when you select Bash Door from the interaction window. Kicking in a door makes a lot of noise, but it can knock out an NPC standing too close to the other side.

Break Lock

Alternately, if Sam is pressed for time, he can break open locks using his knife. To break a lock, simply select Break Lock from the interaction window. Breaking a lock is noisy and it leaves evidence that might alert patrolling guards, so use with caution.

Whistle

Sam can lure opponents into arm's reach by drawing their attention with a whistle. Press and hold the **↓** button to make Sam whistle.

NPC-Linked Moves

Sam has several special moves that can only be performed on an NPC (non-player character). To execute any of these moves, Sam must first move close enough to touch his victim.

Move Body

Sam must conceal dead or unconscious individuals to avoid alerting nearby guards. Select Body from the interaction window to pick up and carry a body. When you've found an out-of-the-way spot to dump the body, press the **⊗** button to put the body down quietly, or press the **➡** button to drop the body in a hurry.



Grab

Grab an NPC by sneaking up behind him undetected and selecting Grab Character from the interaction window.



Human Shield

While grabbing an NPC you can press the **➡** button to have Sam draw a weapon and fire at other targets, using the grabbed victim as a human shield. Note that Sam is also capable of moving at the same time, dragging his shield along with him.



Interrogation

Some NPCs can be interrogated for useful information. While grabbing an NPC, select Interrogate from the interaction window to force the character to talk. Interrogate as many characters as you can; you never know what you might learn.



Forced Co-operation

There are some objects Sam isn't capable of interacting with – but he can find other characters to do it for him. To force an NPC to interact with an object, grab him and drag him to the object you want him to use, then select Force Cooperation from the interaction window.

Hacking Game-play

Hacking allows you to penetrate secure doors or secure computers to access sensitive information. This must be done by physically interacting with an electronic device via Third Echelon's hacking console.

- To hack an electronic device, select Hack computer / Hack door from the interact interface.
- When the hacking interface is open you will see a series of port addresses at the top of the interface.
- You must find every single digit by by-passing the secure device by a hacked signal sent through the hacking console. To find a good hacked signal, use the analog stick to match the blue curve with the green. When you think that it's a match, press the S button.
- You may need to find up to 4 digits.
- On certain devices, failing or timing out of a hack will set off an alarm.

Lock-Picking Game-play

There will be times during a mission when Sam will have to pick one or more locked doors to achieve his objectives. Lock-picking takes time and places you at risk of being spotted by patrolling guards, but is otherwise very quiet. To pick a lock, slowly rotate the analog stick around the outer edge of its range until you see and hear the first pin begin to move. This means the analog stick is in the correct quadrant for that pin. Then, keeping the analog stick in the correct quadrant, move the analog stick until the pin is released. Repeat until all pins have been released.

Non-Interactive Lights

Lights with protective coverings or unexposed light sources can neither be broken nor electronically turned off with the Optically Channelled Potentiator (OCP). See the Weapons, Gadgets, and Items section for more details.

WEAPONS, GADGETS, AND ITEMS

SC-20K Rifle

The SC-20K is a compact, powerful assault rifle specially designed for covert operations. It has a built-in silencer and flash suppressor, and its modular design can incorporate four different specialised attachments. The SC-20K can fire in full-auto mode by pressing and holding the **R** button; this puts out a devastating hail of fire, but your accuracy will suffer as a result. Hold the **→** button to reload when equipped.

SC-20K Ammunition

The SC-20K uses NATO standard 5.56 x 45mm rounds in 30-round magazines. These powerful rounds make the rifle slightly noisier to fire than Sam's 5-7 SC/OCP pistol.



Fore-grip Attachment

This attachment gives Sam greater control over the SC-20K, making it more accurate for long-range and automatic fire.



Launcher Attachment:

This attachment enables the SC-20K to fire five types of special projectiles, each with a unique function:



1. Sticky Shocker

- The sticky shocker releases an incapacitating electrical charge when it hits its target.
- Firing a sticky shocker into a pool of water will affect the water and everything in contact with it.

2. Sticky Camera

- The sticky camera is a remote surveillance device that sticks to whatever surface it's fired at.
- Once launched, the screen immediately switches to the sticky camera's perspective.
- Once the camera has reached its target, you can control its point of view, giving Sam a stealthy view of its surroundings.
- The camera has zoom capability, plus thermal and night vision lenses.
- The camera can be triggered to make noises that will attract the attention of guards and other NPCs.
- The camera can be triggered to release a sedative gas that will knock out nearby NPCs. Once the gas is triggered, however, the camera is destroyed.

3. Gas Grenade

- The gas grenade explodes in a cloud of sedative gas that will quickly incapacitate any NPCs caught in its radius, unless they are wearing proper protective gear.

4. Ring Airfoil

- The ring airfoil is a non-lethal projectile that can incapacitate an NPC from a distance.

5. Diversion Camera

- The diversion camera is an adhesive camera with CO2 canister to distract and incapacitate.

M32

The special force 5.56x45mn assault rifle, with scope, is a heavy and sure assault rifle used by Special Forces during special operations. Sam Fisher often used this gun as a Navy Seal.

5-7 SC Pistol

The 5-7 SC pistol is a single-action pistol with a 20-round magazine. Its 5.7mm subsonic rounds, coupled with an integral silencer and flash suppressor make this weapon somewhat underpowered but extremely stealthy. This new version of the SC pistol is equipped with an OCP attachment (see below).

OCP (Optically Channelled Potentiator)

The OCP is an attachment for the 5-7 SC pistol and can be used to disable certain electronic devices for a short period of time. Exposed light sources (unprotected by coverings or meshing), cameras, and computers can all be affected. A light on the side of the OCP indicates when it is ready for use. Use the **L** button to fire.

Explosives

Wall Mine

The wall mine is a motion-sensitive explosive that can be attached to almost any surface. To de-activate and pick up a wall mine, wait for the light to turn green and then press the **X** button.

Fragmentation Grenade

The M67 fragmentation grenade consists of a 2.5" steel sphere containing 6.5 ounces of explosive. Upon detonation, the sphere shatters into a spray of high-velocity shrapnel.



Smoke Grenade

The smoke grenade emits a cloud of concealing smoke when activated, enabling you to move without being spotted.



Flash Grenade

The flash grenade detonates in a burst of intense light, blinding victims when it explodes in their field of vision.



MULTIPLAYER

After selecting the Multiplayer game mode, you will be given the option of hosting a multiplayer game or joining a hosted game within your PSP™ system's wireless range.

Host a Game Menu

The host of a multiplayer game sets the parameters for a match as follows:

- **Choose Map:** The host chooses the map for the match.
- **Choose Objective Settings:** The host chooses the duration of the match and the frag limit (how many times a player can be killed before the game ends).



Join a Game Menu

This menu shows multiplayer games that are available within the PSP™ system's wireless range. Use the analog stick to scroll through the games listed and choose the game you want to join.

Game Objective

The multiplayer game is a deathmatch between two players. Locate and neutralise your opponent as many times as possible within the time allowed.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on **0871 664 1000** (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as:
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline **1902 262 102** (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

INTRODUCTION

Depuis des décennies, Sam Fisher agissait dans l'ombre pour défendre les intérêts américains, d'abord en tant que Navy SEAL, puis en tant qu'agent d'élite pour le compte d'Échelon 3, une entité secrète de la NSA (National Security Agency). Au cours de ces nombreuses années, Fisher avait affronté d'innombrables dangers faisant peser une terrible menace sur la sécurité de la planète. Cet état d'alerte permanent devait lui coûter cher. Alors qu'il était en mission en Islande, Fisher apprit que sa fille, Sarah, venait de se faire renverser par un chauffard ivre. Il fit son possible pour regagner les États-Unis au plus vite pour sauver son enfant. En vain. Fisher arriva au chevet de Sarah une heure après qu'elle ne meure des suites de ses blessures.

Anéanti par la perte de sa fille, Sam disparut brutalement de la circulation. Lorsque les agents de la sécurité intérieure le repérèrent à la Nouvelle-Orléans, ils constatèrent que leurs pires angoisses étaient fondées. Des photos montraient Fisher en compagnie d'Emile Dufraisne, un terroriste de grande envergure.

Aujourd'hui, un an après la mort de Sarah, Sam Fisher est l'un des criminels les plus recherchés des États-Unis. Échelon 3 veut comprendre. Pourquoi leur meilleur agent tourne-t-il le dos à des années de bons et loyaux services pour s'allier à Dufraisne ? Seul Sam le sait. Il est le seul à connaître toute l'histoire. Et la vérité est bien plus terrible qu'on ne saurait l'imaginer.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

DÉMARRAGE

Commandes de base des menus

- Appuyez sur les touches **↑**, **↓**, **→** et **←** pour naviguer dans les options des menus.
- Appuyez sur la touche **×** pour sélectionner l'option d'un menu, pour accéder à l'écran suivant ou pour modifier l'option en cours.
- Dans les sous-menus, appuyez sur la touche **○** pour retourner à l'écran précédent.



Commandes du jeu

À partir du menu Options, vous pouvez choisir l'une des deux configurations des commandes disponibles en fonction de votre style de jeu. Ces deux configurations sont les suivantes :

Configuration par défaut

- | | Mode Caméra activé |
|----------------------|--|
| 1. Touche L : | Attaque non mortelle |
| 2. Touche R : | Attaque mortelle |
| 3. Touche → : | Brève pression pour dégainer une arme |
| 4. Touche ↑ : | Démarrer le mode Zoom et l'utiliser |
| 5. Touche ← : | Brève pression pour basculer d'une vue à l'autre |
| 6. Touche ↓ : | Brève pression pour quitter le mode Zoom |

Mode Caméra désactivé

- La maintenir enfoncée pour recharger
- La maintenir enfoncée pour entrer dans le menu Inventaire
- La maintenir enfoncée pour effectuer une attaque dos au mur
- La maintenir enfoncée pour siffler

- 7. pad analogique : Déplacer Sam
- 8. Touche  : S'accroupir ou se lâcher d'une position
- 9. Touche  : Sauter
- 10. Touche  : La maintenir enfoncée pour activer le mode Caméra
- 11. Touche  : Interagir avec un objet ou en utiliser un
- 12. Touche **SELECT** : Menu Montre-termin.
- 13. Touche **START** : Menu Pause

Configuration alternative

	Mode Caméra activé	Mode Caméra désactivé
1. Touche  :	Attaque non mortelle	
2. Touche  :	Attaque mortelle	
3. Touche  :	La maintenir enfoncée pour effectuer une attaque dos au mur	Brève pression pour dégainer une arme. La maintenir enfoncée pour recharger
4. Touche  :	Démarrer le mode Zoom et l'utiliser	La maintenir enfoncée pour entrer dans le menu Inventaire
5. Touche  :	La maintenir enfoncée pour siffler	Brève pression pour basculer d'une vue à l'autre
6. Touche  :	Brève pression pour activer le mode Caméra	Brève pression pour quitter le mode Zoom
7. pad analogique :	Déplacer Sam	
8. Touche  :	Déplacer la caméra	
9. Touche  :	Déplacer la caméra	Sauter
10. Touche  :	Déplacer la caméra	S'accroupir ou se lâcher d'une position suspendue
11. Touche  :	Déplacer la caméra	Réinitialiser la caméra
12. Touche SELECT :	Menu Montre-termin.	
13. Touche START :	Menu Pause	

Comportement du pad analogique

Le pad analogique vous offre un degré très élevé d'agilité. Pour courir, activez rapidement le pad analogique ; pour marcher, activez-le lentement.

Mode Caméra

Pour changer la vue de la caméra, appuyez sur la touche , maintenez-la enfoncée et utilisez le pad analogique. Pour recentrer la caméra sur Sam, quittez le mode Caméra et appuyez sur la touche .

Si vous avez opté pour la configuration alternative, en mode Caméra, utilisez les touches , ,  et  pour changer la vue de la caméra. Pour recentrer la caméra sur Sam, quittez le mode Caméra et appuyez sur la touche .

Mode Zoom

En mode Zoom, utilisez les touches  et  pour changer de niveau de zoom. Si Sam est équipé du SC-20K, appuyez sur la touche  pour effectuer une attaque de sniper.

Mode Inventaire

Pour entrer dans le mode Inventaire, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Ensuite, vous pouvez modifier vos choix à l'aide des touches , ,  et . Pour équiper Sam de l'objet sélectionné et quitter le mode Inventaire, appuyez sur la touche .

LE JEU

Menu principal

Depuis l'écran de démarrage, vous pouvez choisir l'un des deux modes suivants :

- le mode Solo
- le mode Multijoueur



Menu Profil

Depuis le sous-menu, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Utiliser profil** (si un profil a été préalablement chargé ou créé)
- **Créer profil**
- **Charger profil**



Mode Solo

Dans le menu Solo, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Continuer partie (si vous avez déjà joué)** : vous permet de poursuivre une partie.
- **Nouvelle partie** : vous permet de commencer une nouvelle partie.
- **Charger mission** : vous permet de sélectionner puis de sauvegarder une mission que vous avez déjà effectuée. Vous ne pouvez choisir que les missions associées au profil sélectionné.
- **Options** : vous permet de régler le son, l'affichage, les contrôles, etc.



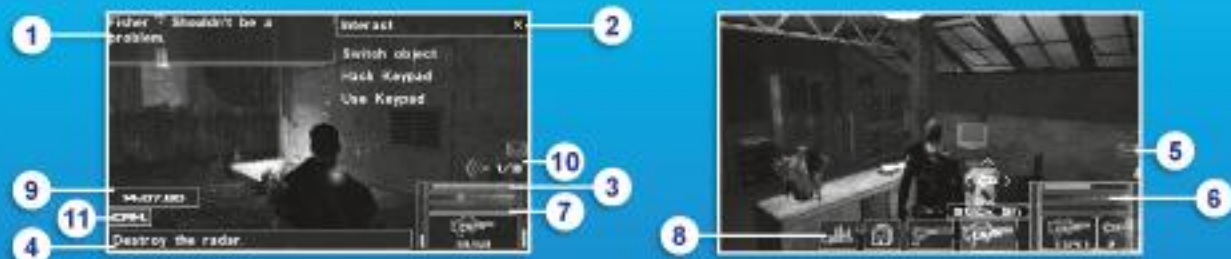
Mode Multijoueur

Dans le menu Multijoueur, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Héberger une partie** : vous permet de commencer une nouvelle partie multijoueur.
- **Choisir une partie** : vous permet de choisir une partie multijoueur.



Interface du jeu



1. **Boîte de communication** : elle s'affiche en haut de l'écran quand vous recevez une communication.
2. **Menu interactif** : il s'affiche quand vous pouvez interagir avec un objet ou une personne de votre environnement. Pour sélectionner une action, appuyez sur la touche , puis faites défiler les actions disponibles à l'aide du pad analogique. Appuyez de nouveau sur la touche  pour confirmer.
3. **Jauge de vie** : santé/vie de Sam.
4. **Barre des objectifs** : elle affiche l'objectif suivant de votre mission.
5. **Icône des objectifs** : elle s'affiche quand une note est ajoutée et quand les objectifs sont mis à jour.
6. **Jauge de discrétion** : elle indique à quel point Sam est bien caché.
7. **Jauges de bruit** : la jauge horizontale indique le niveau de bruit que fait Sam ; la jauge verticale indique le niveau de bruit des ennemis et de l'environnement.
8. **Arme, gadget, objet et munitions sélectionnés** : affiche le nom de la sélection active. Indique le nombre de munitions disponibles dans un chargeur ainsi que toutes vos munitions.
9. **Chrono** : il s'affiche quand un chronomètre est activé. Lorsque le chronomètre atteint zéro, il faut commencer à s'inquiéter.
10. **Indicateur d'alarme** : situé sur le HUD placé au-dessus de la barre de visibilité, il indique le nombre d'alarmes déclenchées au cours de la mission. À chaque déclenchement d'alarme, toute la zone en pâtit. Alors soyez prudent !
11. **Indicateur du mode Caméra** : il s'affiche quand le mode Caméra est actif et disparaît quand il est inactif.

Menu Pause

En cours de partie, si vous souhaitez mettre le jeu en pause pour accéder au menu Pause, appuyez sur la touche START (mise en marche).

- **Reprendre partie** : pour continuer à jouer. Vous pouvez également reprendre la partie en appuyant de nouveau sur la touche START (mise en marche).
- **Sauvegarde rapide** : sauvegarde votre session de jeu en cours.
- **Charg. progression** : charge la dernière sauvegarde.
- **Recommencer la mission** : pour recommencer au début le niveau en cours.
- **Options** : pour régler le son, l'affichage, les contrôles et les ombres.
- **Quitter jeu** : pour quitter votre session de jeu en cours et retourner au menu principal.



Écran de chargement

Cet écran vous présente une introduction à la mission en cours et fournit les détails de vos objectifs initiaux. Prenez bien connaissance des astuces et des conseils qui augmenteront vos chances de succès.



Montre-terminal

La montre-terminal est une sorte d'AEP qui se porte au poignet, spécialement adapté à l'usage militaire. Elle permet à Sam de recevoir ses objectifs de mission et les dernières nouvelles de la part du quartier général d'Échelon 3. Pour ouvrir votre montre-terminal en cours de partie, appuyez sur la touche SELECT (sélection). Cela vous donne accès aux options suivantes :

- **Buts** : y sont indiqués les objectifs de la mission en cours.
- **Notes** : y sont affichées les informations récupérées dans les e-mails, les interrogatoires et autres sources.
- **Carte mémoire** : y figurent les données que vous récupérez via la carte mémoire, les tentatives de piratage, etc.
- **Équipement** : y est mentionné l'équipement de Sam.



Écran de fin de mission

À la fin de chaque mission, on vous fournit un récapitulatif de vos performances exprimé sous forme de statistiques avec le nombre de tués, d'assommés, d'alarmes déclenchées, etc.

ACTIONS ET MOUVEMENTS DE SAM

Cette section décrit diverses manières dont Sam interagit avec son environnement au cours d'une mission. Il existe de nombreuses façons d'appréhender un obstacle ou un problème – à chaque style de jeu sa méthode. Soyez inventif et n'hésitez pas à faire des essais – vous serez surpris de voir dans quels recoins Sam peut se faufiler.

Mouvements de base

Pour atteindre les objectifs de vos missions, il est indispensable de maîtriser un certain nombre de manœuvres de base :

S'accroupir

Appuyez sur la touche  ou  pour vous accroupir. Accroupi, Sam se déplace plus lentement, mais il est plus silencieux et plus difficile à repérer.



Grimper

Pour monter à une échelle, grimper le long d'une canalisation ou d'un câble vertical, ou encore pour franchir une barrière, sautez en appuyant sur la touche .



Attaque rapprochée

Les attaques rapprochées sont assez difficiles à exécuter, mais elles sont plus discrètes que les coups de feu. Une fois proche de votre ennemi, vous pouvez choisir une attaque rapprochée mortelle  ou non mortelle .



Dos au mur

Lorsque vous vous trouvez debout ou accroupi près d'un mur, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour que Sam y prenne appui. Il est alors moins visible.



Corniche

Pour que Sam saute et se suspende à une corniche située en hauteur, appuyez sur la touche . De là, il peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite. Il peut aussi se hisser sur la corniche s'il dispose de suffisamment d'espace. Pour sauter de la corniche, regardez en bas et appuyez sur la touche .



Se suspendre par les mains

Pour sauter et attraper une canalisation ou un câble horizontal, appuyez sur la touche . Sam peut ensuite avancer ou reculer. Pour que Sam évite les obstacles en relevant les jambes, appuyez de nouveau sur la touche .



Câble

Appuyez sur la touche  pour saisir un câble horizontal en sautant. Sam glisse alors automatiquement le long du câble. Appuyez sur la touche  pour relever les jambes et éviter les obstacles. Pour tout lâcher à n'importe quel endroit du câble, regardez vers le bas et appuyez sur la touche  (ou la touche  dans le mode de contrôle alternatif).



Mouvements avancés

Les mouvements avancés, comme ceux décrits plus loin, offrent plus de flexibilité et de discrétion dans certaines situations, mais ils sont légèrement plus difficiles à maîtriser. Certaines de ces actions combinent mouvements et utilisation d'armes, ce qui permet à Sam d'attaquer à partir des positions les plus inattendues. Pour plus d'informations sur l'équipement et l'utilisation des armes, reportez-vous à la section Armes, gadgets et objets.

Roulé-boulé

Appuyez sur la touche  (ou la touche  en mode de contrôle alternatif) lorsque vous courez pour effectuer un roulé-boulé.



Saut écart

Pour effectuer un saut écart, Sam doit se trouver dans un couloir assez haut et étroit. Appuyez alors sur la touche . Sam se maintient entre les deux murs, au-dessus du sol, par la force de ses jambes. Pour sauter, regardez vers le bas et appuyez sur la touche .



Attaques du plafond

Pour assommer un PNJ, vous pouvez sauter dessus depuis un point situé en hauteur.



Rappel

Pour faire du rappel, placez-vous près du crochet signalé dans la fenêtre d'interaction, puis sélectionnez l'interaction Rappel. Une fois que Sam s'est accroché au câble et qu'il a sauté de la corniche, il peut se déplacer le long du câble dans les deux sens. Appuyez sur  pour vous écarter du mur et accélérer la descente de Sam.



Tir en rappel

Tout en faisant du rappel, Sam peut s'équiper du 5-7 SC et faire feu. Appuyez sur la touche  pour vous équiper de l'arme sélectionnée.



Tir en suspension

Tout en étant suspendu à une canalisation horizontale, Sam peut s'équiper du 5-7 SC et faire feu, mais seulement si ses jambes ne sont pas repliées. Appuyez sur la touche  pour vous équiper de l'arme sélectionnée.



Tirer la tête en bas

Sam peut s'équiper du 5-7 SC et faire feu en étant suspendu par les pieds à une canalisation horizontale. Appuyez sur la touche  pour vous équiper de l'arme sélectionnée.



Tirer en position écart

Sam peut s'équiper du 5-7 SC et faire feu en position écart. Appuyez sur la touche X pour vous équiper de l'arme sélectionnée.



Enfoncer une porte

Sam peut enfoncer les portes lorsque vous sélectionnez Enfoncer porte dans la fenêtre d'interaction. Enfoncer les portes est une opération très bruyante, mais qui peut assommer un PNJ situé à proximité de la porte, de l'autre côté.

Faire sauter les serrures

Si Sam est vraiment pressé, il peut faire sauter les serrures. Pour cela, il suffit de sélectionner Casser porte dans la fenêtre d'interaction. Il s'agit d'une opération bruyante qui laisse des traces et peut alerter les gardes. À utiliser avec modération.

Siffler

Sam peut piéger ses adversaires situés à portée d'arme en attirant leur attention d'un simple petit sifflement. Appuyez sur la touche **↓** et maintenez-la enfoncée pour siffler.

Mouvements sur les PNJ

Sam dispose de plusieurs mouvements spéciaux pouvant être exécutés exclusivement sur les PNJ (personnages non joueurs). Pour exécuter un de ces mouvements, Sam doit se trouver à portée de main de sa victime.

Déplacer les corps

Sam doit cacher les individus inconscients et les cadavres pour éviter d'alerter les gardes. Dans la fenêtre d'interaction, sélectionnez Corps pour ramasser un corps et le porter. Lorsque vous avez trouvé un endroit à l'abri des regards indiscrets, appuyez sur la touche **⊗** pour y déposer le corps sans bruit ou sur la touche **↑** pour y jeter le corps en vitesse.



Empoigner

Pour empoigner un PNJ, passez en douce derrière lui et sélectionnez Saisir personnage dans la fenêtre d'interaction.



Bouclier humain

Lorsque Sam empoigne un PNJ, il peut dégainer son arme et faire feu sur d'autres cibles en utilisant son otage comme bouclier humain. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche **↑**. Notez que Sam peut très bien se déplacer en trainant son otage.



Interroger

Sam peut soutirer des informations importantes de certaines personnes en les interrogeant. Lorsque vous tenez le PNJ, sélectionnez Interroger dans la fenêtre d'interaction pour faire parler le personnage. Interrogez un maximum de gens : on ne sait jamais ce qu'ils ont à dire.



Coopération forcée

Il existe certains objets avec lesquels Sam ne peut pas interagir. Mais il peut trouver des personnages pour le faire à sa place. Pour forcer un PNJ à interagir avec un objet, empoignez-le et traînez-le vers l'objet à utiliser. Ensuite, sélectionnez Forcer à coopérer dans la fenêtre d'interaction.

Piratage

Le piratage vous permet d'ouvrir des portes sécurisées ou des ordinateurs verrouillés pour accéder à des informations confidentielles. Il s'agit d'une opération à exécuter physiquement en interagissant avec un dispositif électronique à l'aide de la console de piratage d'Échelon 3.

- Pour pirater un dispositif électronique, sélectionnez Pirater PC/ Pirater porte dans la fenêtre d'interaction.
- Dans la partie supérieure de l'interface de piratage, vous découvrez une série d'adresses de port.
- Il s'agit de trouver les chiffres en contournant le dispositif sécurisé à l'aide d'un signal piraté envoyé via la console de piratage. Pour un bon signal piraté, utilisez le pad analogique en faisant en sorte que la courbe bleue concorde avec la courbe verte. Lorsque vous estimez que les deux courbes concordent, appuyez sur la touche .
- Il faut parfois trouver jusqu'à 4 chiffres.
- Sur certains objets, si vous échouez ou que vous dépassez les temps impartis, vous pouvez déclencher une alarme.

Crocheter une serrure

Au cours de ses missions, Sam devra parfois crocheter des serrures pour atteindre ses objectifs. Crocheter une serrure prend du temps. Vous vous exposez par ailleurs à la vue des gardes. L'avantage est toutefois qu'il s'agit d'une opération silencieuse. Pour crocheter une serrure, tournez délicatement le pad analogique en un mouvement circulaire jusqu'à ce que vous voyiez et entendiez cliquer la première goupille. Ceci indique que le pad analogique est dans le bon quart de cercle. Ensuite, en maintenant le pad analogique dans le bon quart de cercle, bougez-le délicatement pour faire céder toutes les goupilles de la serrure.

Lumières non interactives

Les lumières dotées d'une protection ou les sources lumineuses non exposées ne peuvent pas être cassées ni désactivées électroniquement à l'aide du Potentioteur Optique Dirigé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Armes, gadgets et objets.

ARMES, GADGETS ET OBJETS

Fusil SC-20K

Le SC-20K est un fusil d'assaut compact et puissant, spécifiquement conçu pour les opérations de couverture, doté d'un silencieux et d'un cache-flammes intégrés. Sa conception modulaire lui permet d'intégrer quatre accessoires. Pour effectuer un tir automatique avec le SC-20K, appuyez sur la touche **R** et maintenez-la enfoncée. Cette arme dispose d'une puissance de feu dévastatrice, au détriment de la précision. Pour recharger, maintenez la touche **↑** enfoncée.

Munitions pour SC-20K

Le SC-20K utilise les munitions OTAN classiques 5.56 x 45 mm par chargeur de 30 balles. Ces balles puissantes rendent ce fusil plus bruyant que le pistolet 5-7 SC/OCP de Sam.



Poignée avant

Cet accessoire offre à Sam un meilleur contrôle de son SC-20K et une plus grande précision sur les cibles à longue portée et en mode automatique.



Lanceur

Cet accessoire permet au SC-20K de tirer cinq types de projectiles spéciaux disposant chacun d'une fonction particulière :



1. Électrocuteur

- Il libère une violente décharge électrique faisant perdre connaissance à l'adversaire.
- Il donne des résultats très intéressants au contact de l'eau – tous les personnages en contact avec elle se trouvent affectés.

2. Caméra-glu

- Il s'agit d'un dispositif de surveillance télécommandé adhérent à la surface sur laquelle il a été projeté.
- Une fois la caméra lancée, l'écran affiche automatiquement la perspective de la caméra.
- Une fois que la caméra a atteint sa cible, vous pouvez contrôler la vue, ce qui permet à Sam d'observer son environnement sans se faire repérer.
- La caméra dispose d'une fonction de zoom ainsi que de lentilles de vision thermique et nocturne.
- La caméra peut émettre un bruit attirant l'attention des gardes ou d'autres PNJ.
- La caméra peut libérer un gaz soporifique destiné à endormir les PNJ situés à proximité. Notez que la caméra se détruit une fois le gaz libéré.

3. Grenade à gaz

- Elle explose en un nuage de gaz soporifique destiné à endormir rapidement les PNJ pris dans son rayon d'action, à moins qu'ils ne possèdent une protection adéquate.

4. Balle annulaire

- Il s'agit d'un projectile non mortel pouvant assommer un PNJ à distance.

5. Caméra de diversion

- Il s'agit d'une caméra adhésive équipée d'une bombe de CO2 destinée à mettre les ennemis hors d'état de nuire.

M32

Le 5.56 x 45mm, avec lunette de visée, est un fusil d'assaut lourd et sûr utilisé par les forces spéciales au cours d'opérations spéciales. Sam Fisher en faisait souvent usage quand il était Navy Seal.

Pistolet 5-7 SC

Le 5-7 SC est un pistolet équipé d'une détente simple action et d'un chargeur de 20 balles. Ses balles subsoniques de 5.7 mm alliées à un silencieux intégral et un cache-flammes en font une arme discrète, bien que sous-exploitée. La nouvelle version du pistolet SC est équipée d'un accessoire OCP (voir plus loin).

OCP (Optically Channelled Potentiator, Potentiateur Optique Dirigé)

L'OCP est un accessoire destiné au pistolet 5-7 SC. Il peut être utilisé pour désactiver certains dispositifs électroniques sur une courte durée. Les sources lumineuses exposées (non protégées par une plaque ou un grillage), les caméras et les ordinateurs peuvent subir des dégâts. Une lumière sur le côté de l'OCP signale lorsque ce dernier est prêt à l'utilisation. Appuyez sur la touche  pour tirer.

Explosifs

Mine murale

La mine murale est une mine adhésive sensible au moindre mouvement. Pour désactiver une mine murale, attendez que la lumière passe au vert, puis appuyez sur la touche .

Grenade à fragmentation

La grenade à fragmentation M67 est une boule d'acier de plus de 6 cm contenant près de 200 g d'explosif. Après la détonation, la sphère explose et envoie des éclats dans toutes les directions à une vitesse fulgurante.



Grenade fumigène

La grenade fumigène émet un nuage camouflant vous permettant de vous déplacer sans être vu.



Grenade aveuglante

La grenade aveuglante explose en générant une lumière intense, aveuglant les victimes situées dans les alentours.



MULTIJOUEUR

Après avoir sélectionné le mode de jeu Multijoueur, vous pouvez héberger une partie multijoueur ou rejoindre une partie existante avec le système sans fil de votre PSP™.

Menu Héberger une partie

L'hôte d'une partie multijoueur doit régler les paramètres du match comme suit :

- **Choisir carte** : l'hôte choisit la carte du match.
- **Choisir paramètres objectifs** : l'hôte choisit la durée du match et la limite de frag (combien de fois un joueur peut être tué avant que la partie ne se termine).



Menu Choisir une partie

Ce menu affiche les parties multijoueurs accessibles via le système sans fil de la console PSP™. Utilisez le pad analogique pour faire défiler les parties existantes et choisir celle qui vous convient.

Objectif de la partie

Une partie multijoueur consiste en un match à mort entre deux joueurs. Localisez votre adversaire et neutralisez-le le plus souvent possible dans les temps impartis.

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

INTRODUZIONE

Per anni Sam Fisher ha agito nell'ombra, difendendo gli interessi degli Stati Uniti, prima come Navy SEAL e poi come agente speciale di Third Echelon, la divisione segreta dell'NSA. Nel corso degli anni Fisher ha dovuto far fronte a innumerevoli minacce per la sicurezza mondiale, ma questa costante vigilanza ha avuto un prezzo altissimo. Mentre era impegnato in una missione in Islanda, Fisher fu informato che sua figlia Sara era stata investita da un autista ubriaco. Nonostante gli sforzi di Sam per tornare in America al capezzale della figlia, Sara morì meno di un'ora prima dell'arrivo del padre.

Devastato dalla perdita della sua unica figlia, Sam sparì dalla circolazione. Quando gli agenti della sicurezza finalmente localizzarono Fisher a New Orleans, le loro peggiori paure ebbero conferma. Alcune foto mostravano Fisher in compagnia di Emile Dufraisne, un noto terrorista locale.

Ora, dopo un anno dalla morte di Sara, Sam Fisher è uno dei criminali più ricercati d'America. Third Echelon pretende delle risposte: perché il suo miglior agente ha gettato al vento anni di onorato servizio unendosi a Dufraisne? Solo Sam conosce tutta la storia e la verità è più spaventosa di quello che si può sospettare.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi. All'inizio e alla fine di un livello hai la possibilità di creare un salvataggio temporaneo. Puoi farlo anche dal menu di pausa, durante un livello. Quando viene creato un salvataggio temporaneo, i dati NON vengono salvati sulla Memory Stick Duo™. Il salvataggio temporaneo ti permette di continuare dal punto in cui hai salvato. Il salvataggio va perso quando viene creato un altro salvataggio temporaneo o quando la PSP™ viene spenta o resettata.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

AVVIO

Controlli del menu

- Premi i tasti **↑**, **↓**, **→** e **←** per scorrere tra le opzioni del menu.
- Premi il tasto **X** per selezionare un'opzione del menu, accedere alla schermata successiva o modificare l'opzione corrente.
- Da qualunque sotto-menu, premi il tasto **○** per tornare alla schermata precedente.



Controlli di gioco

Puoi scegliere tra due configurazioni dei controlli in base al tuo modo di giocare. La configurazione dei controlli alternativa può essere selezionata nel menu Opzioni. Entrambe le configurazioni sono descritte di seguito.

Controlli predefiniti

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Tasto L : | Attacco non letale |
| 2. Tasto R : | Attacco letale |
| 3. Tasto → : | Premi brevemente per estrarre l'arma |
| 4. Tasto ↑ : | Avvia e alterna la modalità Zoom |
| 5. Tasto ← : | Premi brevemente per alternare le visuali |
| 6. Tasto ↓ : | Premi brevemente per uscire dalla Modalità Zoom |

Modalità Telecamera attivata

Modalità Telecamera disattivata

- | |
|---|
| Tieni premuto per ricaricare |
| Tieni premuto per accedere all'inventario |
| Tieni premuto per aderire al muro |
| Tieni premuto per fischiare |

- 7. Pad analógico: Movimento
- 8. Tasto : Chinati o lascia la presa
- 9. Tasto : Salta
- 10. Tasto : Tieni premuto per attivare la visuale alternativa, premi brevemente per ripristinare
- 11. Tasto : Interagisci/usa oggetto
- 12. Tasto **SELECT**: Menu OPSAT
- 13. Tasto **START**: Pausa

Controlli Alternativi

- 1. Tasto : Attacco non letale
- 2. Tasto : Attacco letale
- 3. Tasto : Premi brevemente per estrarre l'arma
- 4. Tasto : Avvia e alterna la modalità Zoom
- 5. Tasto : Premi brevemente per alternare le visuali
- 6. Tasto : Premi brevemente per attivare la Modalità Telecamera

- 7. Pad analógico: Movimento
- 8. Tasto : Muovi la visuale
- 9. Tasto : Muovi la visuale
- 10. Tasto : Muovi la visuale
- 11. Tasto : Muovi la visuale
- 12. Tasto **SELECT**: Menu OPSAT
- 13. Tasto **START**: Pausa

Modalità Telecamera disattivata

- Tieni premuto per ricaricare
- Tieni premuto per accedere all'inventario
- Tieni premuto per aderire al muro
- Premi brevemente per uscire dalla Modalità Zoom. Tieni premuto per fischiare

- Salta
- Chinati o lascia la presa
- Ripristina la visuale
- Interagisci/usa oggetto

Utilizzo del controller analogico

Il controller analogico e' lo strumento migliore per muoversi utilizzando l'abilità stealth. Sposta il controller analogico velocemente per correre o lentamente per camminare.

Modalità Telecamera

Tieni premuto il pulsante  e usa il controller analogico per cambiare il punto di vista della telecamera. Per riportarla alle spalle di Sam, esci dalla Modalità Telecamera e premi il tasto .

Se stai utilizzando la modalità di controllo alternativa, in Modalità Telecamera utilizza i tasti , ,  e  per cambiare il punto di vista. Per riportarla alle spalle di Sam, esci dalla Modalità Telecamera e premi il tasto .

Modalità Zoom

Quando la modalità Zoom è attivata, usa i tasti  e  per aumentare o diminuire l'ingrandimento. Se Sam ha equipaggiato l'SC-20K, tieni premuto il tasto  per effettuare un tiro mirato.

Inventario

Tieni premuto il tasto  per accedere all'inventario. In questa modalità puoi utilizzare i tasti , ,  e  per selezionare i diversi oggetti. Premi il tasto  per equipaggiare Sam con l'oggetto selezionato e uscire dall'inventario.

Il Gioco

Menu Principale

Dalla schermata iniziale puoi scegliere tra due modalità di gioco:

- **Giocatore Singolo**
- **Multigiocatore**



Menu Profili

Dal sotto-menu principale puoi scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Usa Profilo** (se un profilo è stato caricato o creato)
- **Crea un profilo**
- **Carica un profilo**



Modalità Giocatore Singolo

Dal sotto-menu del giocatore singolo puoi scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Continua:** (se hai già giocato almeno una partita)
- **Nuova Partita:** ti permette di iniziare una nuova sessione di gioco
- **Carica Missione:** ti permette di selezionare e caricare una partita precedentemente salvata. Possono essere caricate solo le partite associate al profilo correntemente selezionato.
- **Opzioni:** ti permette di configurare l'audio, lo schermo, le impostazioni dei controlli, ecc.



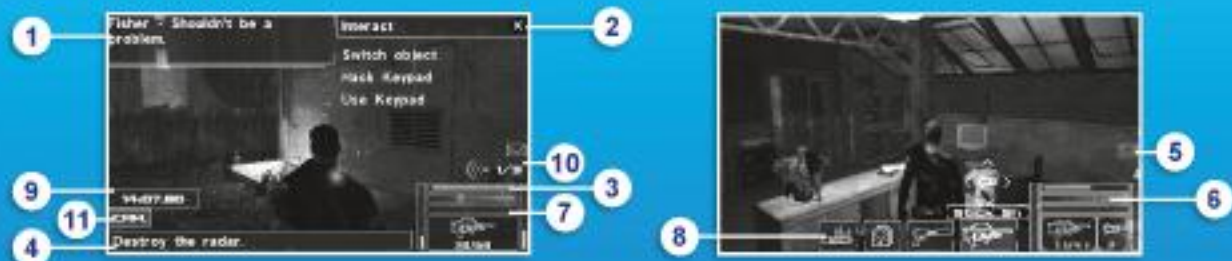
Modalità Multigiocatore

Dal sotto-menu della modalità multigiocatore puoi scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Ospita una partita:** ti permette di iniziare una nuova partita multigiocatore
- **Unisciti a una partita:** ti permette di cercare una partita multigiocatore.



Interfaccia di gioco



1. **Finestra di comunicazione:** appare nella parte alta dello schermo quando ricevi una comunicazione.
2. **Finestra di interazione:** appare quando puoi interagire con un oggetto o una persona nell'ambiente di gioco. Per selezionare un'azione premi il pulsante , quindi usa il controller analogico per scorrere tra le azioni disponibili. Premi nuovamente il tasto  per confermare.
3. **Barra dell'energia:** rappresenta la salute di Sam.
4. **Barra degli obiettivi:** qui viene segnalato il prossimo obiettivo della missione da raggiungere.
5. **Icona degli obiettivi:** appare quando viene aggiunta un'annotazione e quando vengono aggiornati gli obiettivi.
6. **Barra dello Stealth:** indica il livello di occultamento di Sam.
7. **Barra del rumore:** la fascia orizzontale indica quanto rumore sta facendo Sam, quella verticale indica il livello di rumore prodotto dai nemici o dall'ambiente circostante.
8. **Arma, gadget, oggetto e munizioni selezionate:** mostra l'attuale selezione, quante munizioni sono presenti nel caricatore e il numero totale delle munizioni.
9. **Timer:** appare quando viene attivato un conto alla rovescia. Quando raggiunge lo zero solitamente non è un buon segno...
10. **Indicatore d'allarme:** si trova sopra la barra di visibilità e indica il numero di allarmi che sono scattati durante la missione. Ogni allarme attivato causa ripercussioni nell'area circostante, quindi attenzione.
11. **Indicatore Modalità Telecamera:** compare quando la modalità Telecamera è attivata e scompare quando è disattivata.

Menu di pausa

Durante il gioco premi il pulsante START per accedere al menu Pausa.

- **Riprendi:** continua a giocare. Lo stesso risultato si ottiene premendo nuovamente il tasto START.
- **Salva:** salva la partita corrente.
- **Carica:** carica una partita salvata precedentemente.
- **Ricomincia Missione:** ricomincia il livello attuale dall'inizio
- **Opzioni:** ti permette di configurare l'audio, lo schermo, le impostazioni dei controlli e calibrare le ombre.
- **Esci:** lascia l'attuale sessione di gioco e torna al Menu Principale.



Schermata di caricamento

Questa schermata mostra un'introduzione alla missione attuale e descrive in dettaglio gli obiettivi. Ascolta attentamente, potresti raccogliere indizi importanti che aumenteranno le tue possibilità di successo.



OPSAT(Operational Satellite Uplink)

L'OPSAT è un PDA (Personal Data Assistant) da polso adattato a necessità militari. Consente a Sam di ricevere informazioni e aggiornamenti sulla missione dal quartier generale di Third Echelon. Durante la missione premi il tasto SELECT per aprire il tuo OPSAT. Avrai accesso al seguente menu:

- **Obiettivi:** sono riportati tutti gli obiettivi della missione corrente.
- **Appunti:** informazioni ottenute tramite e-mail, interrogatori o altre risorse.
- **Dati:** qualsiasi dato recuperato nel gioco attraverso schede di memoria, tentativi di pirataggio o altre risorse.
- **Equipaggiamento:** in questa sezione puoi analizzare l'equipaggiamento di Sam.



Schermata di fine missione

Alla fine di ogni missione ti verrà fornito un feedback sulla tua performance. Puoi controllare le statistiche di vari aspetti della missione tra cui il numero di uccisioni, quello di knock out (attacchi non fatali), il numero di allarmi attivati, ecc.

AZIONI E MOVIMENTI DI SAM

Questa sezione descrive alcuni dei modi in cui Sam può interagire con l'ambiente di gioco nel corso di una missione. A seconda del tuo stile di gioco, scoprirai che ci sono diversi modi per superare un ostacolo o risolvere un problema. Sii creativo e prova a interagire con l'ambiente che ti circonda: ti sorprenderà scoprire quanti posti può raggiungere Sam!

Movimenti di base

Questi sono alcuni dei movimenti più comuni che dovrai imparare per portare a termine con successo gli obiettivi della missione:

Chinarsi

Premi il tasto  o il tasto  per accovacciarti, a seconda della configurazione scelta per i comandi. Sam si muoverà più lentamente mentre è chinato, ma farà meno rumore e sarà più difficile da individuare.



Arrampicarsi

Dirigiti verso una scala, una pertica, una corda che pende o una staccionata. Sam interagirà automaticamente nella maniera appropriata. Premi il tasto  per saltare giù.



Attacco ravvicinato

Gli attacchi ravvicinati sono più difficili da eseguire ma fanno meno rumore degli spari. Puoi scegliere tra attacchi ravvicinati letali  o attacchi ravvicinati non letali , premendo il tasto quando sei molto vicino ad un nemico.



Spalle al muro

Tieni premuto il pulsante  quando ti trovi in piedi o accovacciato vicino a un muro: questo farà sì che Sam si appiattisca con le spalle su di esso. Sam è meno vi-sibile quando si trova in questa posizione.



Spostamento laterale

Premi il pulsante  per far saltare Sam e fare in modo che si aggrappi a una sporgenza sopra la sua testa. Da questa posizione Sam può spostarsi a destra o sinistra o sollevarsi sulla sporgenza, se c'è spazio a sufficienza. Sposta la visuale verso il basso e premi il tasto  per lasciarti cadere.



Passaggio alla marinara

Premi il tasto  per far sì che Sam salti e si aggrappi a un cavo orizzontale o a una grondaia. Sam può ora muoversi avanti e indietro; premendo il tasto  solleva le gambe per evitare gli ostacoli.



Discesa su corda

Premi il tasto  per saltare e aggrapparti a un cavo inclinato. Sam comincerà a scivolare verso il basso automaticamente. Premi il tasto  per sollevare le gambe di Sam ed evitare gli ostacoli lungo il percorso. Sposta la visuale verso il basso e premi il tasto  (o il tasto  nella modalità di controllo alternativa) per lasciarti andare in qualsiasi momento.



Movimenti avanzati

Mosse più complesse come quelle elencate di seguito conferiscono a Sam maggiore flessibilità e invisibilità in certe situazioni, ma sono leggermente più complicate da imparare. Alcune di queste mosse combinano movimenti e utilizzo delle armi, permettendo a Sam di colpire da posizioni particolari. Per maggiori informazioni su come equipaggiare e usare le armi, vai alla sezione Armi, Gadget e Oggetti.



Rotolare

Premi il tasto  (o il tasto  nella configurazione alternativa) mentre corri per rotolare.



Spaccata

Se Sam è in un corridoio o un vicolo non troppo largo e abbastanza alto, premi il tasto  per far sì che Sam salti e si appoggi con i piedi alle pareti, in spaccata. In questo modo rimarrà sospeso in aria. Sposta la visuale verso il basso e premi il tasto  per tornare a terra.



Attacco dall'alto

Lasciati cadere sopra un nemico per stordirlo.

Discesa con la corda

Per calarti con la corda, avvicinarti al punto di aggancio indicato nella finestra di interazione e seleziona l'opzione Discesa. Una volta che Sam si è agganciato e si è spostato dalla sporgenza, può muoversi su e giù lungo la corda. Premi il tasto  per spingerti lontano dal muro e accelerare la discesa.



Sparare in discesa

Sam può equipaggiarsi e fare fuoco con la pistola 5-7 SC mentre si cala con la corda. Premi il tasto  per equipaggiare l'arma selezionata.



Sparare da posizione sospesa

Sam può equipaggiarsi e fare fuoco con la pistola 5-7 SC mentre rimane appeso ad un sostegno orizzontale, ma solo se le gambe non sono sollevate. Premi il tasto  per equipaggiare l'arma selezionata.



Sparare a testa in giù

Sam può equipaggiarsi e fare fuoco con la pistola 5-7 SC mentre rimane sospeso a testa in giù. Premi il tasto  per equipaggiare l'arma selezionata.



Sparare in spaccata

Sam può equipaggiarsi e fare fuoco con la pistola 5-7 SC mentre è in spaccata. Premi il tasto  per equipaggiare l'arma selezionata.



Sfondare le porte

Sam può sfondare le porte bloccate per farlo seleziona l'opzione Sfonda Porta dalla finestra di interazione. Sfondare una porta provoca molto rumore, ma può stordire un nemico che si trova nelle vicinanze dall'altra parte.

Rompere la serratura

In alternativa, se Sam non ha tempo, può forzare la serratura usando il coltello. Per forzare la serratura, seleziona Forza Serratura dalla finestra di interazione. Forzare una serratura provoca rumore e lascia tracce che potrebbero allertare le pattuglie, quindi fai attenzione.

Fischia

Sam può attirare i nemici verso di sé fischiando. Tieni premuto il tasto ↓ per far fischiare Sam.

Mosse sui PNG

Sam può effettuare diverse mosse sui PNG (personaggi non giocanti, controllati cioè dal computer). Per metterle in pratica, Sam deve prima arrivare a portata di mano della sua vittima.

Spostare il corpo

Sam deve rimuovere i personaggi morti o svenuti per evitare di allertare le guardie nelle vicinanze. Seleziona Corpo dalla finestra di interazione per raccogliere e trasportare il corpo. Quando troverai un luogo nasco-sto, premi il tasto ⊗ per depositare delicatamente il corpo a terra o premi il tasto ➡ per scaricarlo senza troppi complimenti.



Afferra

Afferra un PNG arrivandogli di soppiatto alle spalle e selezionando Afferra dalla finestra di interazione.



Scudo umano

Dopo aver afferrato un PNG premi il tasto ➡ per estrarre un'arma e sparare ad altri obiettivi, usando il corpo della vittima come scudo umano. Sam è anche in grado di muoversi durante questa manovra, trascinando il suo scudo con sé.



Interrogatorio

Alcuni PNG possono essere interrogati per reperire informazioni utili. Mentre hai afferrato un PNG, seleziona Interroga dalla finestra di interazione per obbligarlo a parlare. Interroga quanti più PNG puoi, non si sa mai cosa potresti scoprire.



Cooperazione forzata

Ci sono alcuni oggetti con cui Sam non può interagire, ma può trovare altre persone che lo faranno per lui. Per obbligare un PNG ad interagire con un oggetto, afferralo e trascinalo fino all'oggetto che vuoi fargli usare, quindi seleziona Costringi dalla finestra di interazione.

Pirateria informatica

Piratare un sistema informatico ti permette di aprire porte di sicurezza o penetrare nei computer per reperire informazioni importanti. Per farlo devi interagire fisicamente con un periferica attraverso la console del Third Echelon.

- Per piratare una periferica elettronica, seleziona Forza Computer/Forza Porta dalla finestra di interazione.
- Quando l'interfaccia è aperta vedrai una serie di indirizzi IP nella parte superiore.
- Devi trovare ogni singolo accesso bypassando il sistema di sicurezza con un segnale pirata inviato attraverso la console di pirataggio. Per trovare un segnale utile, usa il controller analogico per far combaciare la curva blu con la curva verde. Quando pensi di esserci riuscito, premi il tasto .
- A volte dovrai trovare fino a quattro accessi.
- Su alcune periferiche, sbagliare un procedimento o non terminarlo entro un certo tempo attiverà un allarme.

Scassinare

Ci saranno casi in cui Sam dovrà scassinare una o più porte bloccate per raggiungere i propri obiettivi. Scassinare una porta richiede tempo e ti espone al rischio di essere scoperto dalle pattuglie; d'altra parte è un sistema molto silenzioso. Per scassinare una serratura, ruota lentamente il controller analogico con movimenti più ampi possibile finché non vedi e non senti muoversi il primo tassello. Questo significa che il controller analogico è nel quadrante corretto per quel tassello. Quindi, mantenendo il controller analogico nel quadrante corretto, muovilo finché il tassello non si sblocca. Ripeti l'operazione finché tutti i tasselli non sono sbloccati.

Luci non interattive

Le luci con grate protettive e le fonti di luce non visibili non possono essere rotte né spente elettronicamente con l'OCP. Fai riferimento alla sezione Armi, Gadget e Oggetti per informazioni più dettagliate.

ARMI, GADGET E OGGETTI

Fucile SC-20K

Il fucile SC-20K è un fucile d'assalto compatto ideato per le operazioni speciali. Ha silenziatore e rompi-fiamma incorporati; il suo design modulare gli consente di poter montare quattro diversi componenti speciali. L'SC-20K può sparare in modalità completamente automatica (premi e mantieni premuto il **R**). Sprigionerà una devastante potenza di fuoco, ma questo comprometterà la precisione. Tieni premuto il tasto ➡ per ricaricare l'arma quando è equipaggiata.

Munizioni per l'SC-20K

L'SC-20K utilizza le munizioni standard NATO 5.56 x 45mm, contenute in caricatori da 30 colpi. Questa potente cartuccia è leggermente più rumorosa di quelle impiegate dalla pistola 5-7 SC/OCP.



Impugnatura anteriore

Questo componente si monta sulla canna e conferisce all'SC-20K una maggiore controllabilità e conseguente precisione nel fuoco automatico e a lunga distanza.



Lanciagranate

Questo componente permette di sparare diversi tipi di proiettili speciali, ognuno con una funzione particolare.



1. Sticky Shocker

- Questo proiettile rilascia una scarica elettrica che immobilizza il bersaglio una volta colpito.
- Sparare uno Sticky Shocker in una pozza d'acqua avrà effetto sull'acqua e su tutto quello a contatto con essa.

2. Sticky Camera

- La Sticky Camera è un dispositivo di sorveglianza remoto che si attacca su qualsiasi superficie lo si spari.
- Una volta lanciato verrà immediatamente visualizzata la schermata dal punto di vista della Sticky Camera.
- Una volta che il dispositivo ha raggiunto il suo bersaglio, puoi controllarne la visuale senza farti scoprire.
- La telecamera ha incorporato uno zoom, un visore notturno e uno termico.
- Il dispositivo può emettere rumori che attirano l'attenzione delle guardie e degli altri PNG.

- Il dispositivo può rilasciare una dose di gas soporifero che stordirà i PNG circostanti. Una volta che il gas è fuoriuscito però, la telecamera si autodistrugge.

3. Granata a gas

- La granata a gas esplode rilasciando un gas soporifero che metterà rapidamente fuori combattimento tutti i PNG nel suo raggio d'azione, a meno che non indossino una maschera protettiva.

4. Ring Airfoil

- Si tratta di un proiettile non letale che, sparato a distanza, stordisce un PNG.

5. Telecamera diversiva

- È una telecamera adesiva che contiene una fiala di CO2 che distrae o stordisce un PNG.

M32

L'M32 è un fucile d'assalto pesante in calibro 5.56x45mm dotato di organi di mira utilizzato dalle Forze Speciali. Sam Fisher l'ha usato spesso mentre prestava servizio con i Navy Seal.

Pistola 5-7 SC

La pistola 5-7 SC è un'arma a singola azione dotata di un caricatore da venti colpi. La munizione subsonica calibro 5.7mm, utilizzata con il silenziatore e il rompifiamma, fa di questa pistola un'arma poco potente ma estremamente silenziosa e discreta. Questa nuova versione della serie SC è dotata di un componente speciale, l'OCP (vedi sotto).

OCP (Optically Channelled Potentiator)

L'OCP è un componente della pistola 5-7 SC e può essere utilizzato per disattivare alcuni dispositivi elettronici per un breve periodo di tempo. Ha effetto su fonti di luci esposte e non protette, telecamere di sorveglianza e computer. Una spia sul lato dell'OCP avverte quando il dispositivo è pronto all'uso. Premi il tasto  per sparare.

Esplosivi

Mina a muro

La mina a muro è un esplosivo con rilevatore di prossimità che può essere attaccato praticamente ovunque. Per disattivare e raccogliere una mina a muro aspetta che la luce diventi verde, quindi premi il tasto .

Granata a frammentazione

La granata a frammentazione M67 si compone di una sfera d'acciaio di 6 centimetri che contiene 200 grammi di esplosivo. Quando esplode, la sfera si frammenta in milioni di schegge.



Granata fumogena

La granata fumogena emette una nube di gas che nasconde i tuoi movimenti e ti permette di agire indisturbato.



Granata accecante

Quando esplode questa granata provoca un intenso bagliore che inibisce momentaneamente la visuale del bersaglio.



MULTIGIOCATORE

Dopo aver selezionato la modalità Multigiocatore, ti verrà data la possibilità di ospitare una partita multigiocatore o di unirti a una partita esistente all'interno del raggio d'azione wireless della tua PSP™.

Menu Ospita una partita

Per ospitare una partita multigiocatore imposta i parametri come segue:

- **Scegli una mappa:** l'ospite sceglie una mappa per la partita
- **Impostazioni Scelta dell'obiettivo:** l'ospite sceglie la durata della partita e il frag limit (quante volte il giocatore può essere ucciso prima che il gioco finisca).



Menu Unisciti a partita

Questa schermata mostra le partite disponibili all'interno del raggio d'azione wireless della tua PSP™. Usa il controller analogico per scorrere tra le partite disponibili e scegliere quella a cui ti vuoi unire.

Obiettivo del gioco

La partita multigiocatore si svolge in modalità Deathmatch tra due giocatori. Localizza e neutralizza il tuo avversario quante più volte possibile nel tempo concesso.

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

EINFÜHRUNG

Sam Fisher verteidigt schon seit mehreren Jahrzehnten im Verborgenen die Interessen der USA - erst in der Einsatztruppe der US Navy SEALs und dann später als Agent der Third Echelon, dem geheimen Sonderkommando der NSA. Im Laufe der Jahre musste Fisher sich mit unzähligen Bedrohungen der globalen Sicherheit auseinandersetzen. Dieser Dauereinsatz hat jedoch einen schweren Tribut gefordert. Während er sich auf einer Mission in Island befand, erhielt er die Nachricht, dass seine Tochter Sara von einem betrunkenen Fahrer angefahren worden war. Trotz seiner Bemühungen, rechtzeitig zurück in die Vereinigten Staaten zu fliegen, um sein Kind in den Arm zu nehmen, erlag Sara eine Stunde vor seiner Ankunft ihren schweren Verletzungen.

Sam hat den Verlust seines Kindes nie richtig überwunden und war auf einmal wie vom Erdboden verschwunden. Als die Agenten der Homeland Security Fisher endlich in New Orleans ausmachen konnten, wurden ihre schlimmsten Befürchtungen bestätigt. Auf einigen Bildern, die mit einer Überwachungskamera aufgenommen wurden, war Fisher in Begleitung von Emile Dufraisne, einem berüchtigten Terroristen, abgelichtet worden.

Heute, ein Jahr nach Saras Tod ist Sam Fisher einer der am Meisten gesuchten Kriminellen Amerikas. Third Echelon sucht nach Antworten: Warum hat ihr bester Agent seine Karriere aufs Spiel gesetzt und sich mit Dufraisne zusammen getan? Nur Sam kennt die wahre Geschichte. Und die Wahrheit kann manchmal verdammt unheimlich sein.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Zu Beginn und am Ende eines Levels haben Sie die Möglichkeit einen temporären Speicherpunkt anzulegen. Alternativ können Sie auch im Pause-Menü einen solchen Speicherpunkt erstellen. Wenn Sie einen solchen temporären Speicherpunkt anlegen, wird dieser nicht auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert. Der temporäre Speicherpunkt ermöglicht es Ihnen, das Spiel an dem Punkt fortzusetzen, an dem der Speicherpunkt erstellt wurde. Temporäre Speicherpunkte gehen verloren, wenn Sie einen neuen Speicherpunkt erstellen oder das PSP™-System zurückstellen oder abschalten.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

STARTING UP

Grundfunktionen

- Drücken Sie die Richtungstasten **↑**, **↓**, **→** und **←** um durch die Menüoptionen zu navigieren.
- Drücken Sie die **X**-Taste, um eine Menüoption auszuwählen, den nächsten Bildschirm aufzurufen oder die aktuellen Optionen zu ändern.
- Innerhalb der Untermenüs drücken Sie auf die **○**-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.



Spielsteuerung

Wählen Sie je nach Spielstil zwischen zwei Arten der Steuerungskonfiguration. Die alternative Steuerung wird im Optionsmenü ausgewählt. Beide Steuerungskonfigurationen werden im Folgenden erklärt.

Standardsteuerung

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. L -Taste: | Kameramodus an |
| 2. R -Taste: | Normaler Angriff |
| 3. → -Taste: | Tödlicher Angriff |
| 4. ↑ -Taste: | Antippen = Waffe ziehen |
| | Start und Zoom umschalten |
| 5. ← -Taste: | Antippen = Sichtmodus ändern |
| 6. ↓ -Taste: | Antippen = Zoom ausschalten |
| 7. Analog-Pad: | Sam bewegen |

Kameramodus aus

- | |
|----------------------------------|
| Halten = Nachladen |
| Festhalten = |
| Inventarmenü aufrufen |
| Festhalten = An die Wand drücken |
| Halten = Pfeifen |

- | | | |
|-------------------|---|--------------|
| 8. -Taste: | Ducken oder von hängender Position fallen lassen. | |
| 9. -Taste: | Sprung | |
| 10. -Taste: | Festhalten = Kameramodus anzuschalten, Antippen = Kamera zurücksetzen | keine Angabe |
| 11. -Taste: | Interagieren oder Objekt benutzen | |
| 12. SELECT-Taste: | OPSAT Menü | |
| 13. START-Taste: | Pausenmenü | |

Alternative Steuerung

- | | Kameramodus an | Kameramodus aus |
|-------------------|------------------------------|--|
| 1. -Taste: | Normaler Angriff | |
| 2. -Taste: | Tödlicher Angriff | |
| 3. -Taste: | Antippen = Waffe ziehen | Halten = Nachladen |
| 4. -Taste: | Start und Zoom umschalten | Festhalten = Inventarmenü aufrufen |
| 5. -Taste: | Antippen = Sichtmodus ändern | Festhalten = An die Wand drücken |
| 6. -Taste: | Antippen = Kameramodus | Antippen = Zoom-Modus ausschalten Halten = Pfeifen |
| 7. Analog-Pad: | Sam bewegen | |
| 8. -Taste: | Kamera bewegen | Interagieren oder mode Objekt benutzen |
| 9. -Taste: | Kamera bewegen | Sprung |
| 10. -Taste: | Kamera bewegen | Ducken/Fallen lassen |
| 11. -Taste: | Kamera bewegen | Kamera zurückstellen |
| 12. SELECT-Taste: | OPSAT Menü | |
| 13. START-Taste: | Pausenmenü | |

Spiele mit dem Analog-Pad

Mit dem Analog-Pad wird die Stealth-Fähigkeit maximal ausgenutzt. Analog-Pad schnell bewegen; rennen, Analog-Pad langsam bewegen; gehen.

Kameramodus

⊙-Taste drücken und halten und mit dem Analog-Pad den Sichtmodus der Kamera ändern. Um die Kamera zurück auf Sam zu zentrieren, Kameramodus ausschalten und ⊙-Taste drücken.

Bei der alternativen Steuerung den Sichtmodus der Kamera im Kameramodus mit den ⊙, ⊕, ⊗ and ⊕-Tasten ändern. Um die Kamera zurück auf Sam zu zentrieren, Kameramodus ausschalten und ⊗-Taste drücken.

Zoom-Modus

Im Zoom-Modus das Bild mit den Tasten ↑ und ↓ vergrößern oder verkleinern. Falls Sam mit der SC-20K ausgerüstet ist, L-Taste drücken und halten, um einen Scharfschützen-Angriff durchzuführen.

Inventarmodus

Mit der →-Taste Inventarmodus aufrufen. Im Inventarmodus mit den ↑, ↓, ← and → Tasten wählen. ⊗-Taste drücken, um Sam mit einem ausgewählten Objekt auszurüsten und Inventarmodus zu beenden.

DAS SPIEL

Hauptmenü

Auf dem Anfangsbildschirm wählen Sie zwischen zwei Spielarten:

- Einzelspieler
- Multiplayer



Profilmenü

Aus dem folgenden Untermenü folgende Optionen auswählen:

- **Profil benutzen**
- **Profil erstellen**
- **Profil laden**



Einzelspielermodus

Aus dem Untermenü Einzelspieler folgende Optionen auswählen:

- **Fortfahren** (falls Sie das Spiel schon vorher gespielt haben)
- **Neues Spiel**: Damit starten Sie ein neues Spiel.
- **Mission laden**: Hier können Sie eine vorher gespielte Mission auswählen und laden. Es können nur die Missionen geladen werden, die dem ausgewählten Profil entsprechen.
- **Optionen**: Einstellen von Lautstärke, Display, Steuerung, usw.



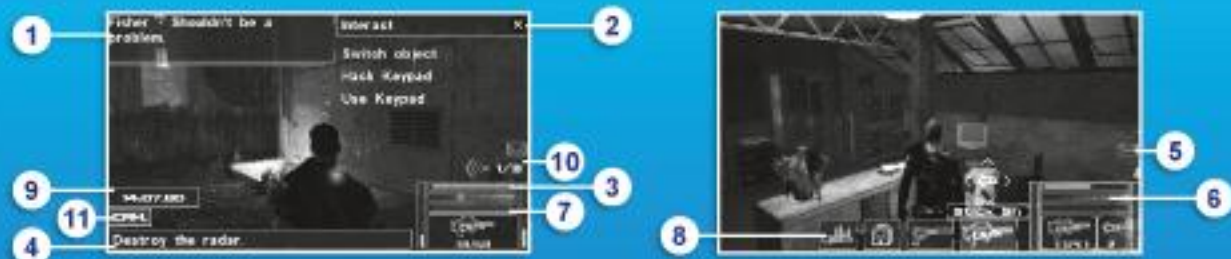
Multiplayermodus

Aus dem Untermenü Multiplayer folgende Optionen auswählen:

- **Spiel leiten**: Damit starten Sie ein neues Multiplayer-Spiel.
- **Spiel beitreten**: Damit suchen Sie ein Multiplayer-Spiel.



Spiel-Interface



- 1. Kommunikationsfeld:** Erscheint oben auf dem Display, wenn Sie eine Nachricht erhalten.
- 2. Interaktionssystem:** Wird angezeigt, wenn Sie ein Objekt in Ihrer Umgebung benutzen oder mit einer Person interagieren können. Mit der $\times$ -Taste wählen Sie dann die entsprechende Aktion aus. Mit dem Analog-Pad durch die verfügbaren Aktionen blättern. Dann noch einmal mit der $\times$ -Taste bestätigen.
- 3. Lebensanzeige:** Sams Energie/Leben.
- 4. Zielanzeige:** Zeigt das nächste Ziel Ihrer Mission an.
- 5. Zielsymbol:** Erscheint, wenn eine Anmerkung hinzugefügt wird und wenn die Ziele aktualisiert wurden.
- 6. Stealth-Anzeige:** Zeigt an, wie gut Sam zu entdecken ist.
- 7. Lärm-Anzeige:** Auf der horizontalen Linie wird angezeigt, wie viel Lärm Sam macht; auf der vertikalen, wie viel Sam von seinen Feinden oder der Umgebung hört.
- 8. Waffe, Ausrüstung, Objekte und Munition wählen:** Zeigt den Namen der aktuellen Auswahl an. Zeigt an, wie viel Munition sich in einem Magazin befindet, aber auch den gesamten Munitionsvorrat.
- 9. Zeitgeber:** Wird angezeigt, wenn ein Zeitgeber ausgelöst wurde. Sollte der Zeitgeber ablaufen, dann kann es verdammt unangenehm werden.
- 10. Alarmanzeiger:** Auf dem HUD oberhalb der Anzeige der Sichtweite wird die Anzahl der Alarme angezeigt, die während der Mission ausgelöst wurden. Jeder ausgelöste Alarm sorgt für eine Menge Lärm, es ist also Vorsicht angebracht.
- 11. Anzeige Kameramodus:** Wird angezeigt so lange der Kameramodus aktiv ist.

Pausenmenü

Während des Spiels die START-Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen und auf das Pausenmenü zuzugreifen.

- **Fortsetzen:** Spiel fortsetzen. Man kann das Spiel auch durch Drücken der START-Taste fortsetzen.
- **Speichern:** Aktuelles Spiel speichern.
- **Laden:** Vorher gespeichertes Spiel laden.
- **Mission neu starten:** Aktuell gespieltes Level neu starten.
- **Optionen:** Lautstärke, Display, Steuerung und Schattenkalibrierung einstellen.
- **Beenden:** Aktuelles Spiel beenden und zurück zum Hauptmenü.



Ladebildschirm

Auf diesem Bildschirm werden Sie in die aktuelle Mission eingeführt und die ersten Ziele werden erklärt. Achten Sie auf versteckte Hinweise, die Ihre Erfolgschancen erhöhen.



OPSAT (Operational Satellite Uplink)

Der OPSAT ist ein kompakter PDA (Personal Data Assistant) für das Handgelenk, der für den Militäreinsatz entwickelt wurde. Über den OPSAT erhält Sam seine Missionsziele und Aktualisierungen vom Hauptquartier der

Third Echelon. Um im Spiel den OPSAT aufzurufen, müssen Sie die SELECT-Taste drücken. Damit können Sie auf folgende Menüoptionen zugreifen:

- **Ziele:** Alle aktuellen Missionsziele werden hier angezeigt.
- **Hinweise:** Information aus Emails, Befragungen oder anderen Quellen.
- **Daten:** Alle Daten, die Sie im Spiel von Data Sticks, Hackerversuchen oder aus anderen Quellen gesammelt haben.
- **Ausrüstung:** Sams aktuelle Ausrüstung.



Bildschirm Mission beendet

Am Ende jeder Mission erhalten Sie eine Rückmeldung über Ihre Leistungen. Hier können Sie die Statistiken Ihrer Leistung während der Mission einsehen, darunter auch die Anzahl der getöteten und ausgeschalteten Feinde, der ausgelösten Alarme, usw.

SAMS AKTIONEN UND BEWEGUNGEN

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sam sich im Laufe einer Mission mit seiner Umgebung auseinandersetzt. Je nach Spielstil werden Sie herausfinden, dass es verschiedene Arten gibt, um auf ein bestimmtes Ziel oder eine Herausforderung zuzugehen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf und probieren Sie einfach verschiedene Möglichkeiten aus - Sie werden überrascht sein, wohin Sam alles gehen kann.

Grundbewegungen

Es gibt einige sehr häufig verwendete Bewegungen, die Sie beherrschen sollten, um Ihre Ziele zu erreichen.

Ducken

☐- oder ☉-Taste drücken (je nach gewählter Steuerungskonfiguration) damit Sam sich duckt. Sam wird sich in geduckter Haltung nur langsam fortbewegen können, aber er ist dann auch leiser und schwerer auszumachen.



Klettern

Einfach in die Leiter, das Rohr, das vertikale Kabel oder den Zaun laufen, die/ den Sam hochklettern soll. Mit der ☐-Taste runter springen.



Nahkampf

Ein Nahkampf ist oft schwerer durchzuführen, ist aber leiser als ein Schuss. Wenn Sie in der Nähe des Feindes stehen, dann wählen Sie mit der **R** einen tödlichen Angriff oder mit der **L** einen normalen Angriff.



An Wand

☐-Taste drücken und festhalten, wenn Sam in der Nähe einer Wand steht oder sich duckt, damit er sich an die Wand drückt. Sam kann nicht so leicht entdeckt werden, wenn er sich an die Wand drückt.



Hangeln

△-Taste drücken damit Sam hoch springt und nach einen Vorsprung über seinem Kopf greift. Von hier aus kann Sam sich rechts oder links bewegen, oder sich nach oben ziehen und über den Vorsprung steigen, wenn dort Platz ist. Nach unten schauen und die ▢-Taste noch einmal drücken, um einen Vorsprung loszulassen.



Hände übereinander

D-Taste drücken damit Sam hoch springt und ein horizontales Rohr oder Kabel greift. Sam kann dann vor- oder rückwärts gehen. △-Taste noch einmal drücken, damit er seine Beine hochzieht und so Hindernissen ausweicht.



Seil entlang rutschen

Mit D-Taste springen und hängendes Kabel oder eine Seilrutsche zu greifen. Sam wird automatisch runter gleiten. Mit der △-Taste Sams Beine anheben und so den Objekten, die im Weg liegen, ausweichen. Nach unten schauen und ▢-Taste (oder ▣-Taste bei der alternativen Steuerung) drücken, um an einem beliebigen Punkt abzuspringen.



Spezialbewegungen

Spezialbewegungen, die weiter unten beschrieben werden, ermöglichen Sam eine höhere Flexibilität und Stealth-Fähigkeit in bestimmten Situationen. Man braucht aber schon ein bisschen Übung, um damit umzugehen. Einige dieser Bewegungen kombinieren Bewegungen und Waffen und Sam kann damit aus unerwarteten Positionen heraus schießen. Weitere Informationen über das Ausrüsten und Anwenden von Waffen finden Sie unter Waffen, Ausrüstung und Objekte.



Rolle

▢-Taste (oder ▣-Taste bei der alternativen Steuerung)-Taste beim Laufen drücken, um sich abzurollen.



Spagatsprung

Falls Sam sich in einem Korridor oder einer Gasse befindet, wo es sehr eng und hoch ist, dann kann er mit der △-Taste einen Spagatsprung durchführen. Er wird sich dann mit beiden Beinen an den Wänden abstützen. Nach unten schauen und die ▢-Taste drücken, um auf den Boden zu fallen.

Auf den Gegner fallen lassen Wenn Sie von oben auf einen NPC springen, dann schlagen Sie ihn damit nieder.



Abseilen

Um sich abzuseilen muss Sam in der Nähe des Aufhängepunktes stehen, der im Aktionsfenster angezeigt wird und die Abseilaktion auswählen. Sobald Sam sein Seil festgemacht hat und über den Vorsprung geklettert ist, kann er an dem Seil rauf und runter klettern.  drücken, um Sam von der Wand wegzudrücken und so den Abgang zu beschleunigen.



Beim Abseilen schießen

Sam kann sich während des Abseilens mit der 5-7 SC Pistole ausrüsten und diese abfeuern. Zum Ausrüsten mit der Waffe die -Taste drücken.



Schuss aus hängender Position

Sam kann sich mit der 5-7 SC Pistole ausrüsten und diese abfeuern, wenn er von einem horizontalen Rohr hängt. Aber nur, wenn seine Beine nicht eingezogen sind. Zum Ausrüsten mit der Waffe die -Taste drücken.



Auf dem Kopf hängen und schießen

Sam kann sich mit der 5-7 SC Pistole ausrüsten und diese abfeuern, während er mit den Beinen von einem horizontalen Rohr hängt. Zum Ausrüsten mit der Waffe die -Taste drücken.



Schuss aus dem Spreizsprung

Sam kann sich, während er mit dem Spreizsprung zwischen zwei Wänden hangelt, mit der 5-7 SC Pistole ausrüsten und diese abfeuern. Zum Ausrüsten mit der Waffe die -Taste drücken.



Tür einschlagen

Sam wird verschlossene Türen auftreten, wenn Sie im Aktionsmenü Tür einschlagen auswählen. Eine Tür einzutreten macht eine Menge Lärm, man kann damit aber auch einen NPC niederschlagen, der auf der anderen Seite der Tür steht.

Schloss aufbrechen

Wenn es schnell gehen muss kann Sam auch mit seinem Messer ein Schloss aufbrechen. Dazu einfach im Aktionsfenster Schloss aufbrechen auswählen. Es macht sehr viel Lärm, ein Schloss aufzubrechen und die Spuren können nicht beseitigt werden. Man sollte diese Aktion also nur mit Bedacht auswählen.

Pfeifen

Sam kann seine Gegner mit einem Pfiff in seine Richtung lenken. Mit der ↓-Taste pfeifen.

Bewegungen, die mit den NPCs in Verbindung stehen

Sam verfügt über eine Reihe von Spezialbewegungen, die nur an einem NPC (non-player character) ausgeführt werden können. Um diese Bewegungen auszuführen, muss Sam erst nah genug an seinen Feind herankommen, bis er ihn berühren kann.

Körper bewegen

Sam muss tote oder bewusstlose Personen verbergen damit die Wachen keinen Verdacht schöpfen. Im Aktionsfenster Körper auswählen, um einen Körper aufzuheben und wegzutragen. Sobald Sie einen abgelegenen Ort gefunden haben, wo Sie den Körper ablegen können, Körper mit der ⊗-Taste leise ablegen, oder mit der ➡-Taste den Körper schnell ablegen.



Festhalten

Sie können einen NPC festhalten, indem Sam sich langsam an ihn heranschleicht und dann im Aktionsfenster Person Festhalten auswählen.



Menschlicher Schutzschild

Während Sie den NPC festhalten die ➡-Taste drücken. Sam kann dann nach seiner Waffe greifen und auf andere Ziele schießen während er gleichzeitig den NPC als Schutzschild vor sich hält. Bitte darauf achten, dass Sam sich gleichzeitig auch bewegen und den Schutzschild dabei mit sich ziehen kann.



Befragung

Einge der NPC können befragt werden. Dadurch erhält man nützliche Informationen. Während Sie einen NPC festhalten, wählen Sie im Aktionsfenster die Option Befragung aus. Damit wird der NPC zum Reden gezwungen. Befragen Sie so viele Personen wie möglich, man lernt immer etwas dazu.



Erzwungene Zusammenarbeit

Es gibt einige Objekte, mit denen Sam ohne die Hilfe von anderen Personen nichts anfangen kann. Damit ein NPC ein Objekt benutzen kann müssen Sie ihn packen und ihn zu dem Objekt ziehen. Wählen Sie dann im Aktionsfenster Zusammenarbeit erzwingen.

Hacken

Durch Hacken können Sie Sicherheitstüren und gesicherte Computer hacken, um auf geheime Informationen zuzugreifen. Das geschieht dadurch, dass Sie physisch mit einem elektronischen Gerät über die Konsole des Third Echelon interagieren.

- Um ein elektronisches Gerät zu hacken im Aktionsfenster Computer hacken / Tür hacken auswählen.
- Sobald die Hacker-Schnittstelle geöffnet ist, wird oben eine Reihe von Öffnungen angezeigt.
- Suchen Sie die einzelnen Ziffern, indem Sie durch ein gehacktes Signal, das Sie durch die Konsole senden, die Sicherung umgehen. Um ein gutes, gehacktes Signal zu finden bewegen Sie das Analog-Pad so, dass die blaue Kurve genau über der grünen liegt. Wenn Sie glauben, dass es so stimmt, drücken Sie die -Taste.
- Sie müssen unter Umständen bis zu 4 Ziffern finden.
- An einigen Geräten kann es sein, dass ein Alarm ausgelöst wird, wenn Sie zu lange brauchen oder es nicht schaffen.

Schloss öffnen

Manchmal wird Sam sich vor einer oder mehreren verschlossenen Türen wieder finden, von denen er eine aufbrechen muss, um sein Ziel zu erreichen. Es dauert aber eine Weile, bis ein Schloss aufgebrochen ist und man riskiert, von den Wachen entdeckt zu werden. Die Aktion selber ist allerdings eher leise auszuführen. Um ein Schloss aufzubrechen rotieren Sie das Analog-Pad, um den äußeren Rand des Verschlusses bis Sie hören und sehen, wie der erste Bolzen sich bewegt. Das bedeutet, dass das Analog-Pad sich im korrekten Quadranten für diesen Bolzen befindet. Während Sie jetzt das Analog-Pad im korrekten Quadranten halten, bewegen Sie das Analog-Pad, bis der Bolzen sich öffnet. Wiederholen Sie dies, bis alle Bolzen geöffnet wurden.

Nicht-interaktive Beleuchtung

Lampen mit einem Schutzschild oder nicht definierten Lichtquellen können mit dem Optically Channelled Potentiator (OCP) nicht elektronisch ausgeschaltet werden. Im Abschnitt Waffen, Ausrüstung und Objekte finden Sie mehr Infos zu diesem Thema.

WAFFEN, AUSTRÜSTUNG UND GERÄTE

SC-20K Gewehr

Das SC-20K ist ein kompaktes, leistungsfähiges Sturmgewehr, das sich besonders gut für heimliche Angriffe eignet. Es verfügt über einen eingebauten Schall- und Mündungsfeuerdämpfer. An dem modularen Aufbau können vier verschiedene Aufsätze angebracht werden.

Durch Drücken und Festhalten der **R**-Taste feuert das SC-20K im Automatikmodus. Damit beschwören Sie ein wahres Feuerwerk herbei, die Zielgenauigkeit leidet jedoch darunter. Beim Ausrüsten zum Nachladen die **→**-Taste festhalten.

SC-20K Munition

Das SC-20K verwendet Standard NATO 5,56x45mm-Munition in Magazinen, die bis zu 30 Schuss fassen. Diese Munition sorgt dafür, dass das Gewehr doch wesentlich geräuschvoller ist als Sams 5-7 SC/OCP Pistole.



Griff-Modul

Dieser Aufsatz ermöglicht Sam eine bessere Zielgenauigkeit des SC-20K. Er kann damit weiter zielen und vollautomatisch feuern.



Werfer-Modul

Mit diesem Aufsatz kann das SC-20K fünf verschiedene Arten von Projektilen abfeuern. Jedes einzelne davon hat eigene Funktionen:



1. Haft-Shocker

- Der Haft-Shocker entlädt beim Aufprall eine elektrische Ladung und macht das Opfer dadurch bewegungsunfähig.
- Wenn man einen Haft-Shocker auf einen Pool voller Wasser abfeuert, dann wirkt er auf das Wasser und alles, was damit gerade Kontakt hat.

2. Haftkamera

- Die Haftkamera ist ein Fernüberwachungsgerät, das an allen Oberflächen haftet, auf die sie abgefeuert wird.
- Sobald sie abgefeuert wurde, wechselt der Bildschirm automatisch auf die Perspektive der Haftkamera.
- Sobald die Kamera ihr Ziel erreicht hat, kann man ihren Sichtmodus steuern und so Sam einen Stealth-Blick auf die Umgebung ermöglichen.
- Die Kamera verfügt auch über Zoom, Thermosicht und Nachtsicht.
- Die Kamera kann ausgelöst werden, um so Geräusche hervorzubringen, die dann die Wachen und anderen NPCs anlocken.
- Die Kamera kann ausgelöst werden und gibt so ein Betäubungsgas frei, das die NPCs in der Umgebung ausschaltet. Sobald das Gas ausgelöst wurde, wird die Kamera jedoch zerstört.

3. Gasgranate

- Die Gasgranate explodiert in einer Wolke von Betäubungsgas, das alle umstehenden

Splittergranate

Die M67 Splittergranate besteht aus einer 4 cm Stahlkugel, in der sich 184 g Sprengstoff befinden. Während der Detonation zerspringt die Kugel in einen Hagel von Schrapnellen.



Nebelgranate

Die Nebelgranate versprüht nach ihrer Aktivierung dicken, schwarzen Rauch, so dass Sie unbemerkt entkommen oder sich darin verstecken können.



Blendgranate

Die Blendgranate explodiert mit intensiver Lichtstrahlung und sorgt dafür, dass alle Gegner, die sich innerhalb des Sichtfeldes befinden erblinden.



MULTIPLAYER

Nachdem Sie den Spielmodus Multiplayer ausgewählt haben, werden Sie gebeten, auszuwählen, ob Sie ein Multiplayer-Spiel leiten oder einem anderen beitreten möchten, das sich in WLAN-Nähe Ihres PSP™-Systems befindet.

Spiel leiten

Der Leiter eines Multiplayer-Spiels setzt die Parameter für ein Spiel wie folgt fest:

- **Karte wählen:** Der Leiter wählt die Karte für dieses Spiel aus.
- **Zieleinstellungen auswählen:** Der Leiter wählt die Dauer des Spiels und das Fraglimit (wie oft ein Spieler getötet werden kann bevor das Spiel beendet wird).



Einem Spiel beitreten

In diesem Menü werden Multiplayer-Spiele angezeigt, die sich innerhalb der WLAN-Reichweite des PSP™-Systems befinden. Mit dem Analog-Pad blättern Sie durch die aufgelisteten Spiele und wählen eines davon aus, dem Sie beitreten möchten.

Ziel des Spiels

Das Multiplayer-Spiel ist ein Spiel auf Leben und Tod zwischen zwei Spielern. Sie müssen Ihren Gegner so oft wie möglich innerhalb der vorgegebenen Zeit finden und neutralisieren.

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

Solltest du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir dir hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Solltest du wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für dein Problem gefunden haben, kannst du gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutze dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts,
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du bei deinem Anruf möglichst Zugang zu deiner Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten musst du dich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir dir - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, dein Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein.

Nimm immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/versetzen!
- Wir können dir den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

ESPAÑOL

INTRODUCCIÓN

Durante décadas, Sam Fisher ha servido en la sombra, defendiendo a su país, Estados Unidos, primero como Navy Seal y luego como operativo de élite de Third Echelon, la organización ultra secreta de operaciones especiales de la NSA. En estos años, Fisher se ha enfrentado a las peores amenazas para el mundo, pero esta vigilancia le ha costado un alto precio... Durante una misión en Islandia, Fisher se entera de que su hija, Sarah, ha sido atropellada por un conductor borracho y se debate entre la vida y la muerte. A pesar del titánico esfuerzo de Sam por regresar urgentemente a Estados Unidos para verla, Sarah fallece una hora antes de que él llegue.

Destrozado por la muerte de su única hija, Sam desaparece de la escena pública. Cuando agentes de Seguridad Interior por fin encuentran a Fisher en Nueva Orleans, sus peores miedos se convierten en realidad. Las fotos de vigilancia muestran a Fisher en compañía de Emile Dufraisne, un conocido terrorista del país.

Ahora, un año después de la muerte de Sarah, Sam Fisher se ha convertido en uno de los criminales más buscados del país. Third Echelon quiere respuestas: ¿Cómo es que uno de sus mejores agentes, después de años de servicio, acaba uniéndose a sus fuerzas con Dufraisne? Sólo Sam conoce la verdad, pero a veces la verdad es más dura de lo que nadie desearía.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

Al principio y al final del nivel tendrás una opción para crear un punto de control temporal (también puedes hacerlo durante el nivel). En este tipo de checkpoints te permite continuar desde ese punto, pero los datos NO se guardan en la Memory Stick Duo™ y se perderán cuando guardes el siguiente punto de control o cuando apagues o reinicies el sistema PSP™.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

PUESTA EN MARCHA

Controles básicos de los menús

- Pulsa los botones de dirección ↑, ↓, → y ← para navegar por las opciones de los menús.
- Pulsa el botón X para elegir una opción del menú, ir a la pantalla siguiente o cambiar la opción actual.
- Dentro de los submenús pulsa el botón O para volver a la pantalla anterior.



Controles del juego

Puedes elegir entre dos configuraciones de controles, según tu estilo de juego. La configuración alternativa puede seleccionarse en el menú de opciones. Aquí tienes la lista de controles en las dos configuraciones:

Controles predeterminados

- | | Cámara activada |
|---------------------|--|
| 1. Botón L : | Ataque no letal |
| 2. Botón R : | Ataque letal |
| 3. Botón → : | Pulsa para sacar el arma |
| 4. Botón ↑ : | Ampliar y reducir la vista (modo zoom) |
| 5. Botón ← : | Pulsa para cambiar los visores |
| 6. Botón ↓ : | Pulsa para salir del modo zoom |
| 7. Pad analógico: | Mover a Sam |

Cámara desactivada

- | |
|---|
| Mantén pulsado para recargar |
| Mantén pulsado para ir al inventario |
| Mantén pulsado para pegar la espalda a la pared |
| Mantén pulsado para silbar |

- 8. Botón : Agacharse o saltar cuando estás colgado
- 9. Botón : Saltar
- 10. Botón : Mantén pulsado para entrar en el modo cámara, pulsa para reiniciar la cámara
- 11. Botón : Acciones, usar objeto
- 12. Botón **SELECT**: Menú ENSAT
- 13. Botón **START**: Pausa, menú

Controles alternativos

- | | Cámara activada | Cámara desactivada |
|---|-----------------------------------|---|
| 1. Botón  : | Ataque no letal | |
| 2. Botón  : | Ataque letal | |
| 3. Botón  : | Pulsa para sacar el arma | Mantén pulsado para recargar |
| 4. Botón  : | Entrar en modo zoom y cambiar | Mantén pulsado para ir al inventario |
| 5. Botón  : | Pulsa para cambiar los visores | Mantén pulsado para pegar la espalda a la pared |
| 6. Botón  : | Pulsa para activar el modo cámara | Pulsa para salir del modo zoom |
| | | Mantén pulsado para silbar |
| 7. Pad analógico: | Mover a Sam | |
| 8. Botón  : | Mover cámara | |
| 9. Botón  : | Mover cámara | Saltar |
| 10. Botón  : | Mover cámara | Agacharse o dejarse caer cuando estás colgando |
| 11. Botón  : | Mover cámara | Reiniciar cámara |
| | | Acciones o usar objetos |
| 12. Botón SELECT : | Menú ENSAT | |
| 13. Botón START : | Pausa, menú | |

El pad analógico

El pad analógico te permite aprovechar al máximo tus habilidades para el sigilo. Si mueves el pad rápidamente el personaje corre, si lo mueves despacio sólo anda.

Modo cámara

Mantén pulsado el botón **○** y usa el pad analógico para cambiar el punto de vista de la cámara. Para centrar la cámara sobre Sam, sal del modo cámara y pulsa el botón **○**. Si usas una configuración alternativa, en el modo cámara tendrás que usar los botones **△**, **○**, **×** y **□** para cambiar el punto de vista de la cámara. Para centrar la cámara de nuevo sobre Sam, sal del modo cámara y pulsa el botón **×**.

Zoom

Cuando estés en modo zoom, usa **↑** y **↓** para ampliar o reducir la vista. Si Sam lleva el fusil SC20K, mantén pulsado el botón **L** para hacer un ataque de francotirador.

Inventario

Mantén pulsado el botón **⇒** para entrar en el inventario. En este modo puedes usar los botones **↑**, **↓**, **←** y **→** para cambiar tu selección. Pulsa el botón **×** para que Sam lleve encima el objeto elegido y sal del inventario.

EL JUEGO

Menú principal

En la pantalla inicial puedes elegir entre dos modos:

- Un jugador
- Multijugador



Perfiles

En el primer submenú tienes la posibilidad de elegir entre varias opciones:

- **Usar perfil** (si ya se ha creado o cargado un perfil)
- **Crear perfil**
- **Cargar perfil**



Modo un jugador

En el submenú de un jugador puedes seleccionar una de estas opciones:

- **Continuar:** Aparece si ya habías empezado a jugar.
- **Partida nueva:** Te permite empezar una partida nueva.
- **Cargar misión:** Puedes seleccionar y cargar una misión que tuvieras guardada con anterioridad. Sólo estarán disponibles las misiones que se hayan guardado con el perfil elegido.
- **Opciones:** Te permite ajustar los parámetros de sonido, pantalla, la configuración de los controles, etc.



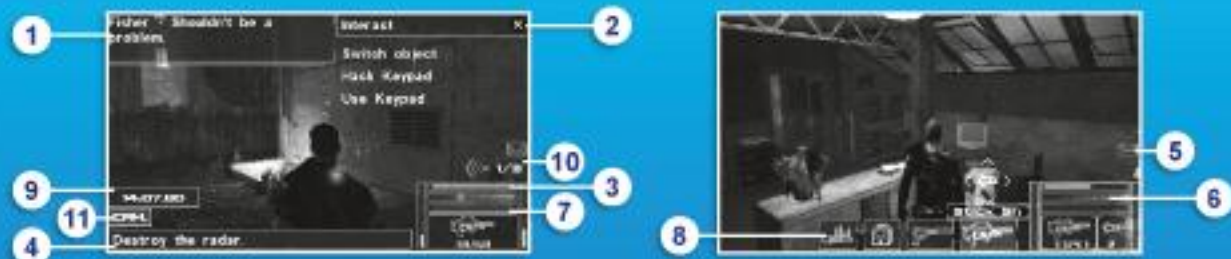
Modo Multijugador

En el submenú multijugador puedes seleccionar una de estas opciones:

- **Servidor de la partida:** Puedes iniciar una partida multijugador como anfitrión.
- **Unirse a una partida:** Para buscar una partida multijugador a la que unirte.



Interfaz del juego



1. **Ventana de comunicaciones:** Aparece en la parte superior de la ventana cuando recibes un mensaje.
2. **Ventana de acciones:** Aparece cuando puedes interactuar con un objeto o una persona de tu entorno. Para elegir una acción, pulsa el botón  y usa el pad analógico para moverte por las diferentes acciones. Pulsa de nuevo el botón  para confirmar.
3. **Barra de vida:** La salud y las vidas que le quedan a Sam.
4. **Barra de objetivos:** Muestra el próximo objetivo a alcanzar en su misión.
5. **Icono de objetivo:** Aparece cuando se añade una nota o se actualiza un objetivo.
6. **Medidor de sigilo:** Muestra si Sam está bien escondido o no.
7. **Medidor de ruido:** La barra horizontal indica cuánto ruido está haciendo Sam, la barra vertical indica cuánto ruido están haciendo los enemigos o cuánto ruido hay en el entorno.
8. **Arma, dispositivo, objeto y munición:** Muestra el nombre de lo que has elegido e indica cuánta munición tienes en el cargador y cuánta tienes en total.
9. **Cronómetro:** Cuando se activa una cuenta atrás aparece este cronómetro. Si llega a cero... malo.
10. **Indicador de alarmas:** En la pantalla, por encima de la barra de visibilidad, aparece el número de alarmas que se han activado durante la misión. Cada alarma disparada tiene consecuencias en el entorno, así que ten cuidado.
11. **Indicador de cámara:** Aparece cuando se activa la cámara y desaparece cuando sales de ese modo.

Pausa y menú del juego

Durante la partida, pulsa el botón START para hacer una pausa en el juego. Accederás a un menú.

- **Seguir jugando:** Vuelves a la partida. También puedes seguir jugando pulsando el botón START.
- **Guardar:** Guardas la partida actual.
- **Cargar punto de control:** Cargas el último punto guardado.
- **Reiniciar misión:** Te permite volver al principio del nivel y empezar a jugar desde ahí.
- **Opciones:** Ajustas los parámetros de sonido, pantalla, configuración de controles, sombras...
- **Salir:** Dejas la partida actual y vuelves al menú principal.



Pantalla de carga

Esta pantalla te ofrece una información preliminar sobre la misión actual y tus objetivos iniciales. Escucha con atención, porque en el informe tienes pistas que te ayudarán a cumplir la misión con éxito.



ENSAT (Enlace con el Satélite)

El ENSAT es un ordenador de bolsillo compacto, un PDA (Personal Data Assistant) adaptado para uso militar. Permite a Sam recibir los objetivos de misión y datos actualizados del cuartel general de Third Echelon. Durante el juego, pulsa el botón SELECT para abrir el ENSAT. Así podrás acceder a los siguientes apartados:

- **Objetivos:** Aquí se muestran los objetivos actuales de la misión.
- **Notas:** La información que recoges de los correos electrónicos, de interrogar a otros personajes y de otras fuentes se reúne en esta sección.
- **Datos:** Cualquier dato que obtienes de las tarjetas de memoria, de los sistemas que hackeas o de otras fuentes aparece en esta sección.
- **Equipamiento:** Puedes revisar el equipamiento que lleva Sam.



Pantalla de fin de misión

Al final de cada misión recibes un informe sobre tu trabajo. Puedes comprobar las estadísticas de misión: número de asesinatos, noqueos, alarmas disparadas, etc.

ACCIONES Y MOVIMIENTOS DE SAM

Esta sección describe algunas de las formas en las que Sam interactúa con su entorno a lo largo de una misión. Dependiendo de tu estilo de juego, irás descubriendo diferentes modos de salvar un determinado obstáculo o resolver un problema en el juego. Sé creativo, experimenta con tu entorno y seguramente te sorprenderás en más de una ocasión al ver los lugares a los que puede llegar Sam.

Movimientos básicos

Aquí tienes algunos de los movimientos más comunes que tienes que dominar para llevar a cabo tu misión:

Agacharse

Pulsa el botón  o el botón  para agacharte (depende de qué configuración de controles tengas). Te moverás más despacio, pero también serás más silencioso y menos visible.



Trepar

Para subir por una tubería, una escalera, un cable vertical o una valla sólo tienes que andar hacia ese elemento. Pulsa el botón  para soltarte.



Ataque cuerpo a cuerpo

Este tipo de ataque es más difícil de realizar, pero mucho más silencioso que disparar. Puedes llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo letal con el botón  **R** o un ataque cuerpo a cuerpo no letal con el botón  **L** pero en ambos casos tienes que estar muy cerca del enemigo.



Contra la pared

Mantén pulsado el botón  cuando estés de pie o agachado para que Sam pegue la espalda a la pared. En esta posición es menos visible.



Colgarse

Pulsa el botón  para saltar y agarrarte a un saliente que esté por encima de tu cabeza. Sam se colgará de él y podrá moverse a izquierda o derecha, además de subirse a él si hay sitio suficiente. Mira hacia abajo y pulsa el botón  de nuevo para soltarte.



Mano a mano

Pulsa el botón  para saltar y agarrarte a una tubería horizontal o un cable. Sam puede moverse adelante y atrás. Para subir las piernas y esquivar obstáculos pulsa de nuevo el botón .



Tirolina

Pulsa el botón  para saltar y agarrarte a un cable o una tirolina. Sam se deslizará automáticamente y si pulsas el botón  Sam levantará las piernas para salvar obstáculos que haya en el recorrido. Mira hacia abajo y pulsa el botón  (o el botón  si usas los controles alternativos) para soltarte en cualquier momento.



Movimientos avanzados

Los movimientos avanzados que se describen aquí te ofrecen mayor flexibilidad y sigilo para solucionar algunas situaciones, aunque son más difíciles de dominar. Algunos de ellos combinan un movimiento con el uso de un arma, lo que permite a Sam atacar desde posiciones que el enemigo no espera. Si necesitas más información sobre el uso de las armas, consulta la sección Armas, Dispositivos y Objetos.

Rodar

Pulsa el botón  (o el botón  si usas los controles alternativos) mientras estás corriendo y rodarás.



Salto de piernas abiertas

Si Sam está en un pasillo no demasiado ancho y relativamente alto, puede hacer un salto de piernas abiertas si se pone frente a la pared y pulsa el botón . Sam apoyará una pierna en cada pared y quedará elevado sobre el suelo. Mira hacia abajo y pulsa el botón  para dejarte caer.



Ataque superior

Se llama así porque te dejas caer desde lo alto sobre un enemigo para noquearlo.



Rappel

Para hacer rappel, ponte junto al punto de enganche que indica la ventana de acciones y elige esa acción. Ten en cuenta que una vez enganchada la cuerda, Sam puede subir y bajar libremente. Para impulsarte con los pies en la pared y hacer que Sam baje más deprisa, pulsa



Disparar en rappel

Sam puede empuñar y disparar la pistola SC 5-7 cuando hace rappel. Pulsa el botón para empuñar el arma elegida.



Disparar colgado

Sam puede empuñar y disparar la pistola SC 5-7 cuando está colgado de una tubería horizontal, con las piernas en posición normal. Pulsa el botón para empuñar el arma elegida.



Disparar colgado cabeza abajo

Sam puede empuñar y disparar la pistola SC 5-7 cuando está colgado cabeza abajo de una tubería horizontal, sujetándose con las piernas. Pulsa el botón para empuñar el arma elegida.



Disparar en salto abierto

Sam puede empuñar y disparar la pistola SC 5-7 desde la posición de salto de piernas abiertas. Pulsa el botón para empuñar el arma elegida.



Abrir de una patada

Cuando eliges esta acción en la ventana de acciones, Sam se abre paso hacia una habitación dando una patada a la puerta. Este movimiento hace cierto ruido, pero también puede dejar inconsciente a un enemigo que esté al otro lado de la puerta.

Romper cerraduras

Si tiene prisa, Sam puede romper un cierre con su cuchillo. Sólo tienes que elegir esta acción en la ventana de acciones y vigilar tu espalda, ya que romper una cerradura hace ruido y alerta al enemigo.

Silbar

Sam puede llamar la atención del enemigo con un silbido para luego tenderle una trampa. Mantén pulsado el botón **↓** para que Sam silbe.

Movimientos relativos a NPCs

Sam tiene movimientos especiales que sólo pueden hacerse con un personaje no controlado por el jugador, es decir, un NPC. Tienes que acercarte sigilosamente al enemigo para poder ejecutar esos movimientos.

Mover cuerpo

Si ya has matado o has dejado inconsciente al enemigo, no olvides ocultar su cuerpo para que sus compañeros no lo descubran. Elige esta acción en la ventana de acciones y cuando encuentres un lugar discreto donde dejar el cuerpo, pulsa el botón **⊗** para depositarlo con cuidado o el botón **➡** para soltarlo deprisa.



Agarrar

Deslízate sigilosamente por detrás de un enemigo y cuando aparezca la ventana de acciones, elige Agarrar.



Escudo humano

Si tienes sujeto a un enemigo, puedes pulsar el botón **➡** para empuñar tu arma de mano y disparar a otros enemigos usando como escudo humano al personaje que tienes agarrado. Como comprobarás, puedes seguir moviéndote a un lado y otro.



Interrogar

Algunos NPCs tienen información útil que pueden compartir contigo. Agárrales por detrás y elige esta acción en la ventana para sacarles la información por la fuerza. Habla con todos los NPCs que puedas, ya que necesitas muchos detalles en cada misión.



Obligar a cooperar

Hay objetos o sistemas que Sam no puede utilizar, pero puede obligar a otros personajes a usarlos. Para obligar a un enemigo a cooperar, agárrale y llévale hasta el objeto que quieres usar y luego elige Obligar a cooperar en la ventana de acciones.

Hackear sistemas

Esta operación te permite abrir puertas blindadas o acceder a ordenadores que contienen información secreta. Para hackear algo tienes que interactuar con un dispositivo electrónico a través de la consola de hackeo de Third Echelon.

- Para hackear un dispositivo electrónico elige Hackear ordenador/Hackear puerta en la ventana de acciones.
- Al abrirse la pantalla de hackeo puedes ver una serie de direcciones de puertos en la parte superior.
- Debes encontrar cada dígito, puenteando el dispositivo con una señal hackeada que se envía a través de la consola de hackeo. Para encontrar una buena señal, usa el pad analógico para igualar la curva azul con la verde. Cuando creas que coinciden, pulsa el botón .
- Debes encontrar hasta 4 dígitos.
- En algunos dispositivos, si fallas o si se te agota el tiempo, saltará una alarma.

Forzar cerraduras

En algunos momentos de la misión Sam tendrá que forzar algunas cerraduras para llegar hasta su objetivo. Este proceso requiere tiempo y paciencia y te arriesgas a que te vea un enemigo, pero es mucho más silencioso que la opción de romper las puertas. Para forzar una cerradura mueve despacio el pad analógico formando un gran círculo, hasta que el primer perno empiece a moverse. Eso significa que estás en la posición correcta y si mueves un poco el pad analógico, sin salirte de esa zona, el perno se soltará. Repite el proceso hasta que todos los pernos estén sueltos.

Luces no interactivas

Las luces con algún tipo de cubierta no pueden romperse ni las puedes apagar electrónicamente con el potenciador óptico (MPO, de Módulo de Potencia Óptica). En la sección de armas y objetos tienes más detalles.

ARMAS, DISPOSITIVOS Y OBJETOS

Fusil SC20K

Es un fusil de asalto compacto diseñado especialmente para operaciones secretas. Tiene silenciador y supresor de destello y su diseño modular le permite incorporar diferentes accesorios. El SC20K puede disparar en modo completamente automático, si mantienes pulsado el botón  (dispara una auténtica lluvia de balas, pero la puntería se verá reducida). Con el fusil empuñado, mantén pulsado el botón  para recargar.

Munición del SC20K

La munición estándar para el SC20K es el cartucho del calibre OTAN 5.56x45mm en cargadores de 30 balas. Sus disparos son más ruidosos que los de la pistola SC 5-7 de Sam.



Empuñadura frontal

Ofrece a Sam un mayor control del SC20K y hace que sus disparos a larga distancia y en disparo automático sean más certeros.



Accesorio lanzador

Este accesorio permite usar el fusil SC20K para disparar cinco tipos de proyectiles especiales, cada uno con una función única:



1. Dardo tazer

- Estos dardos adhesivos lanzan una descarga eléctrica en contacto con su objetivo.
- Si disparas un dardo Tazer en un charco de agua, la descarga eléctrica alcanzará a cualquiera que esté en contacto con el agua.

2. Cámara de seguimiento

- Es un dispositivo de vigilancia remota que se adhiere a cualquier superficie al ser disparada.
- Cuando se lanza, la pantalla cambia de inmediato a la vista de esta cámara adhesiva.
- Al llegar al objetivo elegido, puedes controlar la vista de la cámara para tener un mejor ángulo del entorno.
- La cámara tiene funciones de zoom, así como visores térmico y nocturno.
- Dispone de una función especial de sonido que atrae la atención de los personajes de tipo NPC.
- Además, puede lanzar un gas tóxico que afectará a los NPCs más cercanos y les dejará inconscientes. Tras liberar el gas, la cámara se destruye.

3. Granada de gas

- La granada de gas produce vapores de hipocloruro no letales que dejan sin sentido a cual-

quier persona cercana en cuestión de segundos, salvo que lleve la protección apropiada.

4. Proyectoil no perforador

- El PNP es un tipo de proyectil no letal que puede aturdir a un NPC desde una gran distancia.

5. Cámara señuelo

- Es una cámara que desvía la atención y libera una nube de CO2 para aturdir al enemigo.

M32

El fusil de asalto de 5.56x45mm con mira telescópica es un arma pesada usada por las fuerzas especiales en determinadas operaciones. Sam Fisher a menudo la utilizaba cuando era un Navy Seal.

Pistola SC 5-7

Se trata de un arma sencilla, de simple acción, con cargador de 20 balas. Sus proyectiles subsónicos de 5.7mm y su silenciador y supresor de foganazo integrados la convierten en una arma extremadamente sigilosa, aunque tal vez no demasiado potente. Esta nueva versión de la pistola SC lleva un accesorio MPO (ver más abajo).

MPO (Potenciador óptico)

Este módulo óptico disponible para la pistola SC 5-7 se utiliza para desactivar dispositivos electrónicos durante unos instantes. Las luces expuestas (que no tengan pantallas cubriéndolas), así como las cámaras o los ordenadores pueden verse afectados. En el lateral verás una luz que indica cuándo está listo el MPO para ser utilizado. Usa el botón **L** para disparar.

Explosivos

Mina de pared

La mina de pared es un explosivo sensible al movimiento que puede pegarse a casi cualquier superficie. Para desactivar una mina y llevártela, espera a la luz verde y pulsa el botón **X**.

Granada Frag

La granada de fragmentación M67 es una esfera de aluminio de un centímetro de grosor que envuelve una carga de 190 gramos de explosivo. Al detonar, la esfera se rompe en mil fragmentos, formando una lluvia de esquirlas de metal que se dispersan alta velocidad.



Bote de humo

Al activarse y explotar, este tipo de granada libera una nube de humo espeso que cubrirá tus movimientos sin que te vean.



Granada Flash

Esta granada crea un enorme destello de luz intensa que ciega a las personas que se hallen en su radio de alcance.



MULTIJUGADOR

Tras elegir el modo multijugador tendrás la opción de actuar como anfitrión y ser el servidor de una partida para varios jugadores, o bien unirse a una partida que otro jugador haya creado en el radio de alcance inalámbrico de tu sistema PSP™.

Menú Servidor de la partida

Como servidor, el anfitrión de la partida elige varios parámetros:

- **Elegir mapa:** Elige un mapa de operaciones para la misión.
- **Configurar objetivos:** El servidor elige la duración de la partida y el límite de combates (cuántas veces puede morir un jugador antes de que la partida finalice).



Menú Unirse a una partida

En este menú se muestran las partidas disponibles dentro del rango de alcance inalámbrico del sistema PSP™. Con el pad analógico puedes subir y bajar por la lista de partidas y elegir una a la que quieras unirse.

Objetivo del juego

El juego multijugador es un combate a muerte entre dos jugadores. Busca y neutraliza a tu enemigo tantas veces como puedas dentro de un tiempo límite.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLAND

WAT VOORAFGING

Jarenlang heeft Sam Fisher achter de schermen de belangen van de Verenigde Staten gediend. Aanvankelijk was hij bij de Navy SEALs, later ging hij werken voor Third Echelon, de ultra-geheime speciale dienst van de NSA (Nationale Veiligheidsdienst). In die jaren heeft Fisher met talloze bedreigingen van de wereldvrede te maken gehad, en daar heeft hij een forse prijs voor betaald. Tijdens een missie op IJsland krijgt Fisher te horen dat zijn dochter Sara door een dronken automobilist aangereden is. Hij doet alle mogelijke moeite om zo snel mogelijk naar huis terug te keren om zijn kind te zien, maar nog geen uur voordat hij aankomt, bezwijkt Sara aan haar verwondingen.

Sam is totaal ontredderd door de dood van zijn enige kind en hij verdwijnt zonder een spoor achter te laten. Als de agenten van Homeland Security Fisher uiteindelijk in New Orleans vinden, worden hun ergste angsten bewaarheid. Uit foto's blijkt dat Fisher omgaat met Emile Dufraine, een bekende terrorist.

En nu, amper een jaar na de dood van Sara, is Sam Fisher een van de meest gezochte criminelen in Amerika. Third Echelon wil antwoord op een paar belangrijke vragen. Waarom gooit hun beste agent jarenlange trouwe dienst uit het raam? Waarom werkt hij samen met Dufraine?

Alleen Sam kent het hele verhaal, en de waarheid is erger dan iemand ook maar kan vermoeden.

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

Aan het begin en eind van elk level kun je als het ware de tussenstand van je spel opslaan. Je kunt dit overigens ook doen vanuit het Pauze menu tijdens het spelen. Als je de tussenstand opslaat wordt dit NIET weggeschreven naar de Memory Stick Duo™. Je kunt, als je dat wilt, het spel verder spelen vanaf het punt dat je de tussenstand opgeslagen hebt. Denk eraan dat als je verderop in het spel weer een tussenstand opslaat, de vorige tussenstand overschreven wordt. Ook verdwijnt de tussenstand als je je PSP™ uitzet of reset.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

BESTURING

Menu's

- Met de **↑**, **↓**, **→** en **←**-toetsen loop je door de menu opties.
- Druk op de **X**-toets om een menu optie te selecteren, naar het volgende scherm te gaan of de gekozen optie te wijzigen.
- In een submenu kun je met de **○**-toets terug naar het vorige scherm.



Het spel

Je kunt uit twee configuraties kiezen. In het Optie menu kun je de tweede configuratie selecteren.

Standaardbesturing Camera modus aan

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. L -toets: | Niet-dodelijke aanval |
| 2. R -toets: | Dodelijke aanval |
| 3. → -toets: | Kort indrukken om wapen te trekken |
| 4. ↑ -toets: | Zoom aanzetten en wisselen |
| 5. ← -toets: | Kort indrukken om door de zicht-modi te lopen |
| 6. ↓ -toets: | Kort indrukken om Zoom uit te zetten |
| 7. Analoge joystick : | Sam verplaatsen |
| 8. ○ -toets: | Hurken of je laten vallen uit een hangende positie |
| 9. △ -toets: | Springen |

Camera modus uit

- | |
|---|
| Ingedrukt houden om te herladen |
| Ingedrukt houden voor het Inventory (inventaris) menu |
| Ingedrukt houden voor rug-tegen-de-muur |
| Ingedrukt houden om te fluiten |

- 10. **○-toets:** Ingedrukt houden voor Camera modus aan; kort indrukken om camera te resetten
- 11. **⊗-toets:** Interactie of een voorwerp gebruiken
- 12. **SELECT-toets:** OPSAT menu
- 13. **START-toets:** Pauze menu

Configuratie 2

- 1. **L-toets:** Niet-dodelijke aanval
- 2. **R-toets:** Dodelijke aanval
- 3. **→-toets:** Ingedrukt houden om te herladen
- 4. **↑-toets:** Ingedrukt houden voor het Inventory (inventaris)
- 5. **←-toets:** Ingedrukt houden voor rug-tegen-de-muur
- 6. **↓-toets:** Kort indrukken voor Camera modus aan
- 7. **Analoge joystick:** Sam verplaatsen
- 8. **Ⓢ-toets:** Camera gebruiken
- 9. **ⓐ-toets:** Camera gebruiken
- 10. **○-toets:** Camera gebruiken
- 11. **⊗-toets:** Camera gebruiken
- 12. **SELECT-toets:** OPSAT menu
- 13. **START-toets:** Pauze menu

Camera modus uit

- Kort indrukken om wapen te trekken
- Zoom aanzetten en wisselen
- Kort indrukken om door de zicht-modi te lopen
- Kort indrukken voor Zoom uit
- Ingedrukt houden om te fluiten
- Springen
- Hurken of je laten vallen uithangende positie
- Camera resetten Interactie of voorwerp gebruiken

Gebruik van de analoge joystick

Dankzij de analoge joystick kun je optimaal gebruik maken van hoe helemelijk Sam zich kan verplaatsen. Beweeg de analoge joystick snel om te rennen of langzaam om gewoon te lopen.

Camera

Hou de -toets ingedrukt en beweeg de camera met de analoge joystick voor een ander gezichtspunt. Om de camera weer op Sam te richten ga je uit de camera modus en druk je de -toets in.

Wanneer je configuratie 2 gebruikt verander je in de camera modus met de , ,  en -toets het gezichtspunt van de camera. Om de camera weer op Sam te richten ga je uit de camera modus en druk je de -toets in.

Zoom

Als je de Zoom aangezet hebt, kun je met de - en -toets in- en uitzoomen. Als Sam de SC-20K heeft kun je door de -toets in te drukken een sluipschutteraanval uitvoeren.

Inventory (inventaris)

Hou de -toets ingedrukt voor de Inventory (inventaris). In de Inventory loop je met de , ,  en -toetsen door de opties. Druk op de -toets om Sam met het geselecteerde voorwerp uit te rusten en de Inventory te verlaten.

HET SPEL

Hoofdmenu

In het beginscherm kun je kiezen uit twee spelvarianten:

- Single player
- Multiplayer



Profiel menu

In het eerste submenu kun je kiezen uit de volgende opties:

- **Use Profile:** gebruik een profiel (als een profiel al geladen of aangemaakt is).
- **Create Profile:** profiel aanmaken.
- **Load Profile:** profiel laden.



Single Player spelvariant

In het single player submenu kun je uit de volgende opties kiezen:

- **Continue:** verder spelen (als je al eens een spel gespeeld hebt).
- **New Game:** nieuw spel beginnen.
- **Load Mission:** laden van een eerder gespeelde missie. Je kunt alleen die missies laden die gekoppeld zijn aan het geselecteerde profiel.
- **Options:** wijzigen van het geluid, weergave, besturing en-zovoorts.



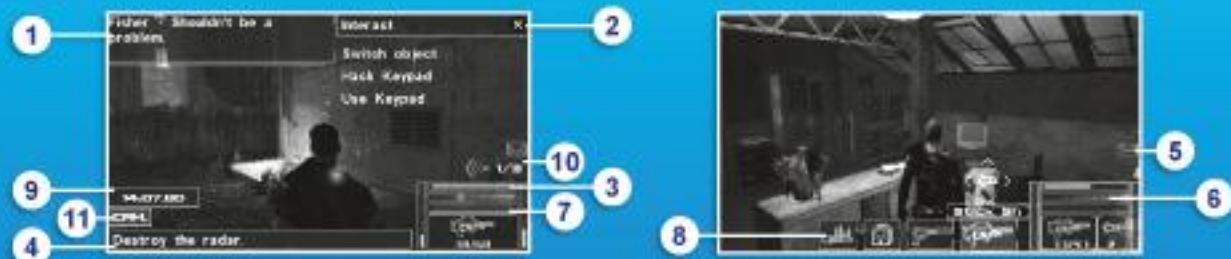
Multiplayer spelvariant

In het multiplayer submenu kun je kiezen uit de volgende opties:

- **Host a Game:** een nieuw multiplayer spel opzetten.
- **Join a Game:** een bestaand multiplayer spel zoeken om aan mee te doen.



Informatie op het scherm



1. **Communicatievenster:** verschijnt aan de bovenkant van het scherm als je een bericht ontvangt.
2. **Interactie systeem:** dit verschijnt wanneer je gebruik kunt maken van een voorwerp of kunt praten met een persoon in de omgeving. Druk op de -toets en loop met de analoge joystick door de beschikbare acties om er eentje uit te kiezen. Druk weer op de -toets om de actie uit te voeren.
3. **Gezondheid:** deze meter geeft de status van Sam's gezondheid/leven aan.
4. **Doelmeter:** laat het volgende operatiedoel voor deze missie zien.
5. **Doel icoontje:** verschijnt als een aantekening toegevoegd wordt of operatiedoelen bijgewerkt zijn.
6. **Zichtmeter:** deze meter geeft aan hoe goed Sam verborgen is.
7. **Geluidsmeter:** de horizontale meter geeft aan hoeveel herrie Sam maakt, terwijl de verticale meter weergeeft hoe rumoerig de omgeving is.
8. **Geselecteerd wapen, gadget, munitie of voorwerp:** geeft de huidige selectie weer. Laat ook zien hoeveel munitie je in één magazijn hebt, evenals de totale hoeveelheid munitie.
9. **Timer:** verschijnt als een timer geactiveerd wordt. Als de timer op nul staat heb je een probleem.
10. **Alarm indicator:** deze vind je boven de zichtmeter. Deze indicator geeft aan hoeveel alarms er tijdens de missie afgegaan zijn. Elk alarm dat afgaat heeft fikse gevolgen voor je, dus kijk uit.
11. **Camera mode indicator:** zichtbaar als de Camera modus geactiveerd is.

Pauze menu

Druk tijdens het spel op de START-toets om naar het Pauze menu te gaan.

- **Resume:** verder spelen. Je kunt ook verder spelen door weer op de START-toets te drukken.
- **Save:** sla je huidige missie op.
- **Load Progress:** laad het eerder opgeslagen spel.
- **Re-start Mission:** speel de huidige missie weer van voren af aan
- **Options:** wijzig de geluids-, beeld-, controllerinstellingen en instelling voor weergave van schaduwen.
- **Quit:** stoppen met je huidige spelsessie en terug naar het hoofdmenu.



Laad scherm

Hier krijg je informatie over de operatiedoelen voor deze missie. Luister goed want er kunnen belangrijke hints en tips gegeven worden.



OPSAT

(Operational Satellite Uplink) (operationele satellietverbinding)

De OPSAT is een compacte, op de pols te dragen versie van een gewone PDA, speciaal ontwikkeld voor militaire doeleinden. Het stelt Sam in staat om operatiedoelen en updates te ontvangen van het Third Echelon hoofdkantoor. Druk tijdens het spel op de SELECT-toets om je OPSAT te gebruiken. In het OPSAT menu heb je de volgende opties:

- **Goals:** doelstellingen; bekijk alle doelstellingen van de missie.
- **Notes:** hier wordt alle informatie uit e-mails, verhoren en andere bronnen weergegeven.
- **Data:** hier zie je de data die je in het spel op data sticks, bij het hacken van computers en via andere wegen vindt.
- **Equipment:** Sam's uitrusting op dit moment.



Einde missie scherm

Aan het eind van een missie krijg je te horen hoe je het er vanaf gebracht hebt. Je kunt specifieke gegevens over je missie bekijken, zoals het aantal gedode vijanden, hoeveel burgers getroffen werden, hoeveel alarms afgingen enzovoorts.

WAT SAM KAN, KAN SAM ALLEEN

Dit hoofdstuk is een overzicht wat Sam tijdens een missie allemaal kan doen. Je zult merken dat er verschillende manieren zijn om een probleem in het spel op te lossen of een obstakel te overwinnen. Dit is helemaal afhankelijk van de manier waarop je speelt. Benader zaken op een creatieve manier en experimenteer met de wereld om je heen. Kijk er niet van op als Sam meer kan dan je verwachtte.

Standaard moves

Deze standaard moves moet je onder de knie krijgen om de missies uit te kunnen spelen.

Hurken

Druk op de **[C]**- of **[V]**-toets (afhankelijk van de configuratie van de besturing) om te hurken. Sam beweegt nu weliswaar langzamer maar hij maakt minder lawaai en valt niet zo op.



Klimmen

Om in een pijp, ladder, touw of hek te klimmen hoef je er alleen maar tegenaan te lopen. Druk op de **[C]**-toets om eraf te springen.



Van dichtbij aanvallen

Deze moves zijn moeilijker om uit te voeren maar je maakt een stuk minder herrie dan als je loopt te schieten. Als je vlakbij een vijand staat kun je een dodelijke (**[R]**-toets) of een niet-dodelijke aanval (**[L]**-toets) uitvoeren.



Rug tegen de muur

Hou de **[Left Arrow]**-toets ingedrukt terwijl je vlakbij een muur staat of hurkt om Sam met zijn rug tegen de muur te gaan laten staan. Op deze manier valt hij minder op.



Slingeren

Spring met de -toets om richels boven Sam's hoofd te grijpen en hieraan te gaan hangen. Sam kan zowel naar links en rechts bewegen als zichzelf omhoog trekken, zolang daar ruimte voor is. Kijk omlaag en druk de -toets weer in om los te laten.



Hand over hand

Spring met de -toets omhoog om een horizontale pijp of kabel vast te pakken. Trek met de -toets Sam's benen op om langs obstakels te geraken.



Touwglijden

Spring met de -toets omhoog om een touw of kabel te pakken. Sam glijdt automatisch naar beneden. Trek met de -toets Sam's benen op. Kijk omlaag en druk op de -toets (configuratie 2 de -toets) om los te laten.



Gevorderde moves

Deze moves zijn net zo essentieel als de standaard moves. Door deze onder de knie te krijgen kan Sam veiliger en efficiënter zijn weg vinden. Het kost wel wat meer moeite om ze aan te leren. Veel van deze geavanceerde bewegingen zijn combinaties van beweging en gebruik van een wapen. Zie elders in deze handleiding voor meer informatie over het gebruiken en meenemen van wapens.

Rollen

Druk terwijl je rent op de -toets (configuratie 2 de -toets) om een rol te maken.



Spagaatsprong

Als Sam zich in een gang bevindt die niet al te breed en redelijk hoog is kan hij een spagaatsprong maken. Met beide benen zet hij zich dan af tegen de muren en kan zo blijven hangen. Kijk omlaag en druk op de -toets om omlaag te springen.



Van boven op iemand springen

Als je boven een vijand weet te komen en van boven op hem kunt springen sla je hem bewusteloos.



Abseilen

Om te abseilen ga je bij het punt staan waar de haak voor het touw zich bevindt (zoals aangegeven in het interactie venster) en kies je de Rappel (abseilen) interactie. Als Sam het touw vastgemaakt heeft en van de rand afgestapt is, kan hij omhoog en omlaag. Druk op de -toets om je tegen de muur af te zetten en sneller naar beneden te gaan.



Abseilen en schieten

Sam kan zijn 5-7 SC-pistool trekken en schieten als hij aan het abseilen is. Druk op de -toets om je geselecteerde wapen te trekken.



Hangend schieten

Sam kan zijn 5-7 SC-pistool trekken en schieten als hij aan een pijp hangt, maar alleen als zijn benen niet opgetrokken zijn. Druk op de -toets om je geselecteerde wapen te trekken.



Ondersteboven hangen en schieten

Sam kan zijn 5-7 SC-pistool trekken en schieten als hij ondersteboven aan een pijp hangt. Druk op de -toets om je geselecteerde wapen te trekken.



Schieten vanuit de spagaatpositie

Sam kan zijn 5-7 SC-pistool trekken en schieten als hij in de spagaatpositie tussen twee muren zit. Druk op de -toets om je geselecteerde wapen te trekken.



Deur intrappen

Als je Bash Door (deur intrappen) in het Interactie menu kiest trapt Sam een afgesloten deur in. Dit maakt uiteraard flink wat herrie maar de kans bestaat ook dat een vijand die achter de deur staat, uitgeschakeld wordt.

Slot openbreken

Als Sam haast heeft kan hij gesloten deuren openbreken met zijn mes. Kies hiervoor de Break Lock (slot openbreken) interactie. Kijk wel uit, dit maakt lawaai en opengebroken sloten maken de bewakers nieuwsgierig.

Fluiten

Sam kan tegenstanders dichterbij lokken door hun aandacht te trekken met een fluitsignaal. Hou de **↓**-toets om te fluiten.

Omgaan met computergestuurde tegenstanders

Sam heeft een aantal speciale bewegingen die alleen gebruikt kunnen worden tegen computergestuurde personages. Om deze bewegingen uit te kunnen voeren moet je eerst zo dicht bij een tegenstander zien te komen dat je hem kunt aanraken.

Lichaam verplaatsen

Om te voorkomen dat ze ontdekt worden zal Sam de lichamen van bewusteloze of dode tegenstanders moeten verplaatsen. Kies de Body (lichaam) interactie om een lichaam op te tillen. Als je een achteraf plekje gevonden hebt om het lichaam te dumpen, druk je op de **⊗**-toets om het lichaam zachtjes neer te leggen of op de **➡**-toets om het lichaam te laten vallen.



Vastgrijpen

Grijp een tegenstander vast door achter hem te gaan staan zonder dat hij het merkt en selecteer dan de Grab (vastpakken) interactie.



Menselijk schild

Terwijl je een tegenstander vasthoudt kun je met de **➡**-toets je pistool trekken en op andere tegenstanders schieten. Je gebruikt de tegenstander die je vast hebt dan als menselijk schild. Je kunt ook gewoon rondlopen als je een tegenstander als schild gebruikt.



Ondervragen

Sommige computergestuurde tegenstanders hebben nuttige informatie en kunnen ondervraagd worden. Kies terwijl je iemand vast hebt de Interrogate (ondervraag) interactie om hem aan het praten te krijgen. Je krijgt allerlei informatie die nuttig is voor je missie. Ondervraag zoveel mogelijk mensen, wie weet wat je te weten komt!



Tot meewerken dwingen

Bepaalde voorwerpen in de wereld kunnen niet gebruikt worden door Sam. Maar er zijn soms computergestuurde vijanden in de buurt die dit wel kunnen. Om deze tot medewerking te dwingen moet je hem vastgrijpen en naar het voorwerp duwen wat je hem wilt laten gebruiken. Kies vervolgens de Force Cooperate (dwing tot meewerken) interactie.

Hacken

Door te hacken kun je veiligheidsdeuren open krijgen of op computers geheime informatie te pakken krijgen. Third Echelon heeft een speciaal apparaatje hiervoor ontwikkeld. Deze zogenaamde hack console moet je op het elektronisch apparaat dat je wilt hacken aansluiten.

- Om een apparaat te hacken kies je in de interactie interface Hack computer / Hack door (deur hacken).
- Als je in de hack interface zit zie je bovenin een aantal poort adressen.
- Je moet elk cijfer zien te vinden door de beveiliging te omzeilen met een gehacked signaal van je hack console. Om een goed gehacked signaal te vinden, laat je met de analoge joystick de blauwe curve gelijklopen met de groene. Als je denkt dat je dit goed hebt druk je op de -toets.
- Je moet maximaal vier cijfers zien te vinden.
- Bij sommige apparaten gaat er een alarm af als de hack mislukt of de tijd verstreken is.

Sloten kraken (lock picking)

Van sommige deuren zul je het slot moeten kraken. Een slot kraken kost tijd en je loopt de kans dat patrouillerende bewakers je zien. Maar het maakt geen lawaai. Om een slot te kraken beweeg je de analoge joystick langzaam rond langs de buitenrand totdat je de eerste pen hoort en ziet bewegen. Dit betekent dat de analoge joystick in het goede kwadrant zit voor die pen. Hou de analoge joystick in dit kwadrant en beweeg voorzichtig heen en weer tot de pen loskomt. Doe hetzelfde bij elke andere pin.

Verlichting

Verlichting die afgedekt is kun je niet kapot schieten of elektronisch uitzetten met de OCP. Zie ook het hoofdstuk over wapens hierna.

WAPENS, GADGETS EN VOORWERPEN

SC-20K geweer

De SC-20K is een compact, zeer krachtig aanvalsgeweer dat speciaal ontwikkeld werd voor geheime activiteiten. Het heeft een ingebouwde geluidsdemper en vuurflits onderdrukker. Dankzij het modulaire ontwerp kunnen vier verschillende accessoires gebruikt worden. Hou de -toets ingedrukt om volledig automatisch te vuren. Een waar spervuur is het resultaat, maar erg trefzeker ben je dan niet. Met de -toets herlaad je het wapen.

Munitie voor de SC-20K

De munitie voor de SC-20K is een standaard NATO 5.56 x 45 mm kogel. In een magazijn zitten dertig kogels. Hierdoor maakt het geweer iets minder herrie dan het 5-7 SC/OCP pistool van Sam.



Voorgreep

Hiermee kan Sam de SC-20K met nóg grotere precisie op de langere afstand en bij spervuur gebruiken.



Lanceerinrichting

Met de lanceerinrichting kun je vijf soorten projectielen afvuren.



1. Sticky Shocker

- Dit apparaatje is bedekt met een kleverige vloeistof en geeft hoge voltages af bij een treffer.
- Als je een Sticky Shocker in een plas water schiet, wordt alles waar het water mee in contact is door de elektrische schok beïnvloed.

2. Sticky Camera

- De kleefcamera is een op afstand bediend verkenningsapparaatje dat op elk oppervlak blijft plakken waar je het op afschiet.
- Als de camera afgevuurd is, krijg je automatisch het gezichtspunt van de camera te zien.
- Als de camera eenmaal vastgeplakt zit kun je hem besturen. Hierdoor kan Sam de omgeving van de camera beter bekijken.
- De camera heeft zoom, infrarood- en nachtzicht.
- Je kunt de camera geluid laten maken om de aandacht van bewakers en computergestuurde vijanden te trekken.
- De camera kan een giftig gas uitstoten. Iedere computergestuurde vijand in de buurt raakt door het gas bewusteloos. Als je deze optie gebruikt wordt de camera vernietigd.

3. Gasgranaat

- De gasgranaat produceert verdovend gas dat iedereen binnen bereik zonder gasmaker meteen uitschakelt.

4. Ring Airfoil

- Dit niet-dodelijke projectiel schakelt een computergestuurde vijand van een afstandje uit.

5. Afleidingscamera

- Deze camera kun je ergens op plakken. Er zit een CO2 bus in om tegenstanders af te leiden en uit te schakelen.

M32

Dit 5.56x45mm aanvalsgeweer is weliswaar niet al te licht, maar wel zeer betrouwbaar. Het wordt met name door commando's bij geheime operaties gebruikt. Toen hij een Navy Seal was, heeft Sam dit wapen ontzettend vaak gebruikt.

5-7 SC pistool

Het 5-7 SC pistool is een enkelschots pistool met een magazijn met 20 kogels. De 5.7mm subsonische kogels, de ingebouwde geluidsdemper en vuurflitsonderdrukker maken dit misschien een niet al te krachtig wapen maar het is wel goed in geheime missies te gebruiken. De nieuwste versie van het SC pistool is uitgerust met het OCP accessoire (zie hierna).

OCP (Optically Channelled Potentiator)

Dit apparaat sluit je op de 5-7 aan. Je kunt er gedurende korte tijd elektronische apparatuur mee uitschakelen. Zowel open verlichting (afgedekte verlichting wordt niet beïnvloed) als camera's en computers worden er door beïnvloed. Een lampje op de zijkant geeft aan of de OCP klaar voor gebruik is. Met de -toets gebruik je dit wapen.

Explosieven

Muurmijn

De muurmijn (wall mine) is een bewegingsgevoelig explosief dat op bijna alle oppervlaktes kan worden bevestigd. Als je een muurmijn wilt uitschakelen en oppakken, wacht je tot het licht groen wordt om dan de -toets in te drukken.

Scherfgranaat

De M67 scherfgranaat (frag grenade) weegt krap 400 gram en bestaat uit een stalen bol met een diameter van zes centimeter. Hierin bevinden zich 180 gram zware explosieven. Bij de ontploffing versplintert de stalen bol, waardoor de scherpen met hoge snelheid wegspringen.



Rookgranaat

Als de rookgranaat (smoke grenade) ontploft komt er een rookwolk vrij. Je kunt je dan ongezien verplaatsen.



Flitsgranaat

Deze granaat (flash grenade) geeft een heldere flits af die iedereen binnen bereik verblindt.



MULTIPLAYER

Als je de Multiplayer spelvariant kiest, krijg je de mogelijkheid zelf een spel op te zetten of mee te doen aan een spel van iemand anders die zich binnen het draadloze bereik van je PSP™-systeem bevindt.

Menu Zelf een spel opzetten

De host van een multiplayer spel bepaalt de parameters van het spel:

- **Choose Map:** de host kiest de map waarop de confrontatie plaatsvindt.
- **Choose Objective Settings:** de host bepaalt hoe lang een match duurt en wat de frag limiet is (hoe vaak een speler dood kan gaan voordat het spel ten einde komt).



Menu Aan een spel meedoen

In dit menu zie je een overzicht van de multiplayer games die binnen het draadloze bereik van je PSP™-systeem gespeeld worden. Loop met de analoge joystick door het overzicht van de spellen en kies het spel waar je aan mee wilt doen.

Doel van het spel

Het multiplayer spel is een deathmatch tussen twee spelers. Zoek je tegenstander op en schakel hem binnen de gegeven tijd zo vaak mogelijk uit.

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc.
- 2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Het spel slaat de voortgang niet op

- Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.

- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.

Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.